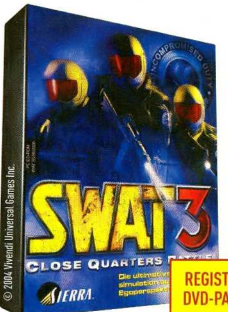


WWW.PCACTION.DE
PC ACTION
DVD 10
& BONUS-CD
UNZENSIERT:
AB-16-DVD!
4/2004
MÄRZ
€ 4,99
VOLLVERSIONEN:
SWAT 3
CLOSE QUARTERS BATTLE
82%
PC ACTION
STARCRAFT:
BROOD WAR
ADD-ON ZUM BLIZZARD-HIT!
90%
PC ACTION
VOLLVERSION
STARCRAFT
DIESEN MONAT AUF
PC GAMES 4/04!
AUF DEM PRÜFSTAND!
BATTLEFIELD
VIETNAM
NEUES KAPITEL AUS DEM DSCHUNGELBUCH:
KÄMPFE UM DEN TITEL DES WALDMEISTERS!
20 TOP-DEMOS
X 2 - DIE BEDROHUNG,
SACRED, COLIN MCRAE 4,
VIETCONG: FIST ALPHA,
COLD WAR CONFLICTS
27 VIDEOS
SPIELERFORUM
+ 8 GRATISSPIELE
ENDLICH IM LADEN!
DEUS EX 2
TEST, LÖSUNG & TUNING-TIPPS:
WIE DER VATER SO DER KLON?
GETESTET: CONAN
23 SEITEN
TIPPS & TRICKS
DEUS EX: INVISIBLE WAR,
X 2 - DIE BEDROHUNG,
SACRED, SINGLES,
AFRIKA KORPS U. V. M.

VOLLVERSION:



SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE

Als Leiter einer Spezialeinheit der Polizei verstehen Sie keinen Spaß!

- 16 Missionen, 12 Waffen
- Karrieremodus
- Rollenspiel-Elemente
- Über 150 Nichtspieler-Charaktere
- 3 Schwierigkeitsgrade
- PCA-Wertung: 82%

REGISTRIERUNGS-CODE AUF DVD-PAPPE ODER CD-HÜLLE!



VOLLVERSION (ADD-ON):



STARCRAFT: BROOD WAR

Add-on zum legendären Echtzeitstrategie-Hit von Blizzard!

- ACHTUNG: Vollversion *Starcraft* wird zum Spielen benötigt!
- 26 Missionen, 7 neue Einheiten
- 3 alternative Enden und gerenderte Zwischensequenzen
- 100 zusätzliche Mehrspieler-Karten
- Setzt die Geschichte des Hauptspiels fort
- PCA-Wertung: 90%

VOLLVERSION STARCRAFT DIESEN MONAT AUF DER HEFT-DVD DER PC GAMES 4/04!





VIDEOS:

27 VIDEOS AUF DVD! 9 VIDEOS AUF CD-ROM!

EXKLUSIV-REPORTAGE:
Zu Besuch bei IO Interactive



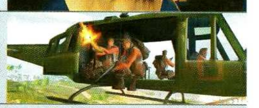
INTERAKTIVER TEST:
Deus Ex: Invisible War



INTERAKTIVER TEST:
Singles: Flirt up your Life



NUR AUF AB-18-DVD:
So spielt sich Battlefield Vietnam



DEMOS:

20 DEMOS AUF DVD! 6 DEMOS AUF CD-ROM!

X 2 – DIE BEDROHUNG
Mit einer Million Credits vier Stunden lang zocken!

SACRED
Optimierte Einzelspieler-Demo!

COLIN MCRAE RALLY 4
Mit dem Citroën Xsara unterwegs in Japan, Finnland und den USA

NUR AUF AB-18-DVD:
UNREAL TOURNAMENT 2004
Lassen Sie es auf fünf Maps richtig scheppern!



DEN KOMPLETTEN DVD- UND CD-INHALT FINDEN SIE AB SEITE 8!



Руссо Бит-М



GSC
GAME WORLD



VIDIS



PC
CD
ROM

Ritterspiele

Aufruhr in der PC-ACTION-Redaktion. Soeben hat der Postbote die Testversion der Verkupplungs-Simulation Singles vorbeigebracht. Das ist so ähnlich wie Die Sims, wäre da nicht ein gewisses Detail ...



Christian Bigge: Leute, es ist so weit! Die Singles sind da!

Ahmet Iscitürk: Echt? Wo? Vielleicht ist ja endlich eine Frau für mich dabei!

Harald Fränkel: Iscitürk, Sie Depp! Garantiert nicht. *Singles* ist ein Computerspiel.

Christian Sauerteig (schnappt sich das Testmuster): Her damit! Das ist genau das Richtige für mich!

Benjamin Bezold: Kein Wunder, mit virtuellem Sex kennt sich keiner so gut aus wie Sie, Sauerteig.

Andreas Bertits: Die laufen im Spiel sogar nackt herum. Die Anatomie soll ultrarealistisch sein. Wie im echten Leben.

Joachim Hesse: Schön, nur wie soll Herr Sauerteig das beurteilen? Der kennt doch nackte Frauen nur aus seiner Porno-Sammlung.

Rebecca Ritter: Sie Heimscheißer haben doch alle keinen Plan von der Materie. *Singles* sollte jemand testen, der nicht mehr bei seinen Eltern wohnt: die freie Mitarbeiterin. Meine Herren, warum schauen Sie denn so seltsam? Oder denken Sie etwa, ich bin für die Redaktion nicht tragbar, wenn ausgerechnet ich mich dieser Thematik annehme?

Alle im Chor: Aber nicht doch, im Gegenteil, Frau Ritter! Kommen Sie doch ein bisschen näher ...

Die Redaktion



CHRISTIAN BIGGE
SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE
... erinnert sich dunkel, verheiratet zu sein, Kinder zu haben und nimmt sich fest vor, nach der Produktion mal zu Hause nachzuschauen.



HARALD FRÄNKEL
ACTION- UND SPORTSPIELE
... hat sich nach 15 Jahren einen neuen Fernseher geleistet und festgestellt, wie toll es ist, nach dem Einschalten nicht jedes Mal Farbe und Helligkeit neu einstellen zu müssen.



JOACHIM HESSE
ACTIONSPIELE UND ADVENTURES
... wurde im Forum einer Internet-Porno-Seite zum Moderator ernannt und stellt heimlich Nacktbilder seiner Kollegen online.

CHRISTIAN SAUERTEIG
WISIMS, RENN- UND SPORTSPIELE
... hat von Big Boss Bigge etwas geerbt – leider nur seine fiese Erkältung inklusive Hals-, Kopf- und Gliederschmerzen.

BENJAMIN BEZOLD
ACTIONSPIELE UND SIMULATIONEN
... kann nach dieser Höllen-Heftproduktion nicht mehr denken und hat sich in die Berge zum Skifahren abgesetzt. (Anmerkung der Red.: War das mit dem Denken je anders?)



AHMET ISCITÜRK
SPORT- UND ACTIONSPIELE
... hat seine Vorliebe für Burger King entdeckt und verarscht die heimatlosen Wichtigtuer im PXC-Forum seit Jahren.



ANDREAS BERTITS
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... hat von seiner Frau eine Katana geschenkt bekommen, mit dem er sich endlich gegen die fiesen Monster in Fürth zur Wehr setzen kann.



HEINRICH LENHARDT
US-KORRESPONDENT
... ist nach seinen ersten zwei XP-Monaten fix und fertig: Windows stürzt ungewohnterweise nicht mehr ab – wo bleibt da der Sinn fürs Abenteuer?

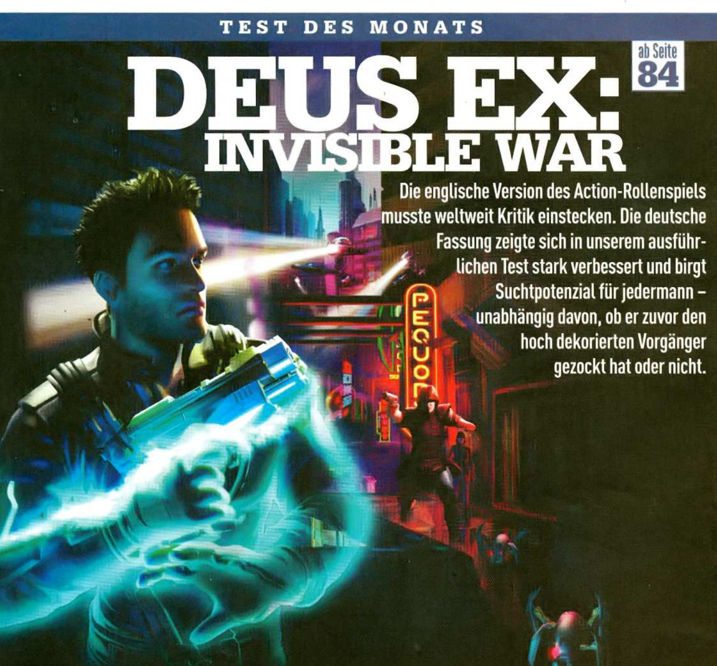
BLICKPUNKT



BATTLEFIELD VIETNAM

Jawohl, wir haben den Hoffnungsträger eines ganzen Genres intensiv gezockt. Und natürlich verraten wir Ihnen alles, was Sie zum Verkaufsstart des Mehrspieler-Knüllers am 19. März wissen müssen. Aber nein, einen Test präsentieren wir Ihnen in dieser Ausgabe noch nicht. Warum das so ist und weshalb Sie den Artikel zu *Battlefield Vietnam* an einem ungewöhnlichen Platz im Heft finden, lesen Sie ab Seite 12.

TEST DES MONATS



DEUS EX: INVISIBLE WAR

Die englische Version des Action-Rollenspiels musste weltweit Kritik einstecken. Die deutsche Fassung zeigte sich in unserem ausführlichen Test stark verbessert und birgt Suchtpotenzial für jedermann – unabhängig davon, ob er zuvor den hoch dekorierten Vorgänger gezockt hat oder nicht.

PC ACTION

4/2004

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
Fax: 0911/28 72 435 • E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

RUBRIKEN

AKTUELL

SEITENSPRUNG

BLICKPUNKT

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

TEST

SPIELERFORUM

SPIELETIPPS

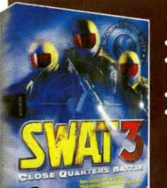
HARDWARE

VOLLVERSIONEN AUF DVD

Vollversion Starcraft diesen Monat auf der PC GAMES 4/04!

SWAT 3: Close Quarters Battle

Als Leiter einer Spezialeinheit der Polizei verstehen Sie keinen Spaß!



- 16 Missionen, 12 Waffen
- Karrieremodus mit Rollenspiel-Elementen
- Über 150 Nichtspieler-Charaktere
- PCA-Wertung: 82%

AUCH AUF CD-ROM!

Starcraft Brood War

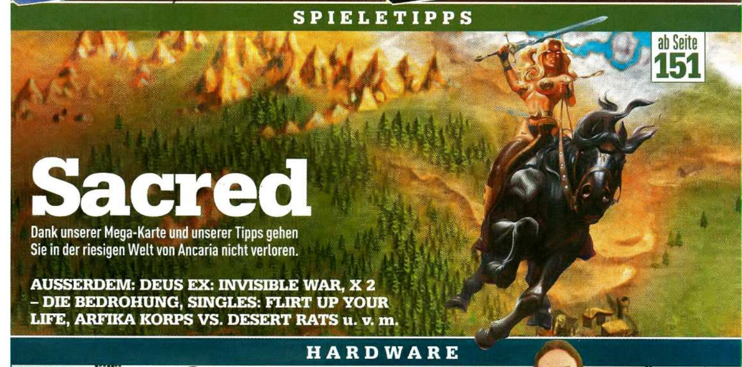
Add-on zum legendären Echtzeitstrategie-Hit von Blizzard!



- 7 neue Einheiten, 26 Missionen
- 3 Endsequenzen
- ACHTUNG: Zum Spielen wird die Vollversion von *Starcraft* benötigt!
- PCA-Wertung: 90%



SPIELETIPPS



Sacred

Dank unserer Mega-Karte und unserer Tipps gehen Sie in der riesigen Welt von Ancaria nicht verloren.

AUSSERDEM: DEUS EX: INVISIBLE WAR, X 2 – DIE BEDROHUNG, SINGLES: FLIRT UP YOUR LIFE, ARFIKA KORPS VS. DESERT RATS u. v. m.

HARDWARE



SAUSCHNELL = SAUTEUER?

20 aktuelle Grafikkarten im großen Vergleichstest!



PC-ACTION-GOLD-AWARD

Auf den Silberscheiben

PC ACTION MIT DVD

9 Gigabyte Daten, doppelseitige DVD • Vollversion: SWAT 3: Close Quarters Battle, Add-on: Starcraft: Brood War • 20 Spiele-Demos, darunter: Unreal Tournament 2004 (Nur auf Ab-18-DVD!), Sacred, X 2 – Die Bedrohung, Colin McRae Rally 4, Cold War Conflicts, Baphomets Fluch 3, Vietcong: Fist Alpha, World Racing, Secret Weapons over Normandy • 27 Spiele-Videos, darunter: Battlefield Vietnam (Nur auf Ab-18-DVD!), Deus Ex: Invisible War, Singles: Flirt up your Life, Conan, Far Cry, Hitman 3, Ground Control 2 • Spielerforum, Gratisspiele, Wallpapers, Tipps & Tricks, jede Menge Tools, Treiber, Updates und Zusatzprogramme

PC ACTION MIT 3 CD-ROMS

Über 2 Gigabyte Daten • Vollversion: SWAT 3: Close Quarters Battle, Add-on: Starcraft: Brood War • 5 Spiele-Demos: X 2 – Die Bedrohung, Sacred, Alien Shooter, Bonaparte, Schiffe versenken • 9 Spiele-Videos, darunter: Hitman 3, Far Cry, Star Wars: Battlefront, Conan, Dungeon Lords • Spielerforum, Gratisspiele, Tools, aktuelle Treiber und Updates

SEITE 8: DER KOMPLETTE INHALT VON DVD UND CD-ROM!

UNSERE DVD IST EINE WENDE-DVD! VIDEO- UND DEMO-BEREICH BEFINDEN SICH AUF JE EINER DVD-SEITE. ZUM ANSCHAUEN DES JEWEILIGEN BEREICHS DVD EINFACH IM LAUFWERK WENDEN!

VOLLVERSIONEN!



SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE

Als Leiter einer Spezialeinheit der Polizei verstehen Sie keinen Spaß!

- Registrierungs-Code auf DVD-Pappe oder CD-Hülle aufgedruckt!
- 16 Missionen
- Karrieremodus mit Rollenspiel-Elementen
- 12 Waffen
- Über 150 Nichtspieler-Charaktere
- 3 Schwierigkeitsgrade
- PCA-Wertung: 82%

Sie planen Urlaub in Kalifornien? Überlegen Sie sich das besser noch einmal, denn zumindest in Los Angeles regiert das organisierte Verbrechen. Bevor Gouvernator Arnie da was dran ändert, nehmen Sie besser in *SWAT 3* die Säuberungsaktionen selbst in die Hand. In der Ich-Perspektive lotsen Sie Ihre Mannen zu 16 Einsatzorten. Spannend!

GENRE:	Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG:	200 MHz, 64 MByte
HD-SPEICHER:	400 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.sierrastudios.com/games/swat3
PUBLISHER: www.vivendi-universal-games.de

STARCRAFT BROOD WAR

Als Leiter einer Spezialeinheit der Polizei verstehen Sie keinen Spaß!

- ACHTUNG: Zum Spielen wird die Vollversion von *Starcraft* benötigt!
- Vollversion *Starcraft* diesen Monat auf der Heft-DVD der PC GAMES 4/04!
- 7 neue Einheiten, 3 Endsequenzen
- 26 Missionen
- PCA-Wertung: 90%

Menschen, Protoss und Zerg schließen wohl nie Freundschaft. Und das ist gut so, denn sonst hätte Blizzard nie dieses geniale Add-on zum Echtzeitstrategie-Kracher *Starcraft* herausbringen können. Stellen Sie erneut Ihre Fähigkeiten als Feldherr unter Beweis. Um in die Schlacht zu ziehen, benötigen Sie die Vollversion von *Starcraft*, die Sie diesen Monat auf der Heft-DVD der PC GAMES finden.

GENRE:	Echtzeitstrategie
VORAUSSETZUNG:	90 MHz, 32 MByte
HD-SPEICHER:	600 MByte
GRAFIK:	DirectDraw
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.blizzard.com/broodwar
PUBLISHER: www.vivendi-universal-games.de

IN EIGENER SACHE!
Liebe Leser! In den vergangenen Monaten häuften sich bei uns Beschwerden über verschmutzte und deshalb beinahe unbrauchbare Datenträger. Wir forschten nach den Ursachen und sind fündig geworden. Verantwortlich für Beläge auf den DVDs waren das Fertigungsverfahren und das Material unserer Datenträger-Hüllen. Deshalb liefern wir ab sofort unsere DVDs mit neuer Verpackung aus hochwertigerem Karton. Individuelle Bedrucke sind aus diesem Grund nicht mehr möglich. Wir sind überzeugt, in Ihrem Sinne gehandelt zu haben. *Ihre PC-ACTION-Redaktion!*

NUR IM ABO AUF DER AB-18-DVD!

UNREAL TOURNAMENT 2004



GENRE:	Mehrspieler-Shooter
VORAUSSETZUNG:	1 GHz, 128 MByte
HD-SPEICHER:	210 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Ende März 2004

WEBLINKS
SPIEL: www.unrealtournament2004.com
PUBLISHER: www.atari.de

VIETCONG: FIST ALPHA





NUR AUF DVD

GENRE:	Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG:	1,5 GHz, 128 MByte
HD-SPEICHER:	190 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.vietcong-game.de
PUBLISHER: www.take2.de

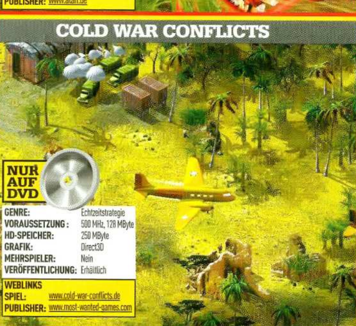
COLIN MCRAE RALLY 4

NUR AUF DVD

GENRE:	Rennspiel
VORAUSSETZUNG:	800 MHz, 128 MByte
HD-SPEICHER:	216 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	März 2004

WEBLINKS
SPIEL: www.codemasters.de/colinmcraerally04
PUBLISHER: www.codemasters.de

COLD WAR CONFLICTS

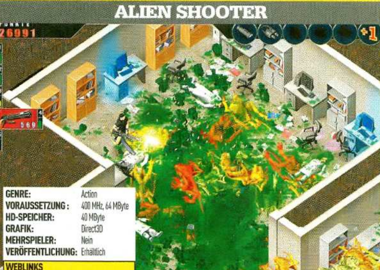


NUR AUF DVD

GENRE:	Echtzeitstrategie
VORAUSSETZUNG:	500 MHz, 128 MByte
HD-SPEICHER:	250 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.cold-war-conflicts.de
PUBLISHER: www.most-wanted-games.com

ALIEN SHOOTER



GENRE:	Action
VORAUSSETZUNG:	400 MHz, 64 MByte
HD-SPEICHER:	40 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL:
PUBLISHER: www.purplehills.de

BAPHOMETS FLUCH 3



NUR AUF DVD

GENRE:	Adventure
VORAUSSETZUNG:	750 MHz, 128 MByte
HD-SPEICHER:	310 MByte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.baphometsfluch3.de
PUBLISHER: www.thq.de

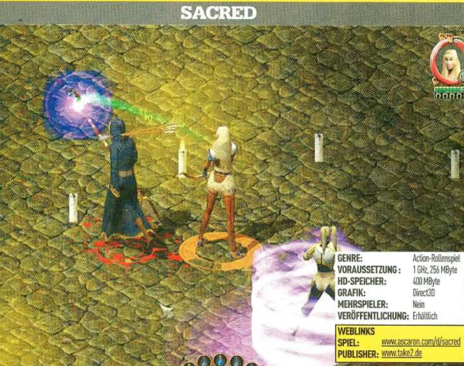
X 2 – DIE BEDROHUNG



GENRE: Weltraum-Simulation
VORAUSSETZUNG: 1,6 GHz, 256 MByte
HD-SPEICHER: 160 MByte
GRAFIK: Direct3D
MEHRSPIELER: Nein
VERÖFFENTLICHUNG: Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.egosoft.com
PUBLISHER: www.kochmedia.de

SACRED



GENRE: Action-Rollenspiel
VORAUSSETZUNG: 1 GHz, 256 MByte
HD-SPEICHER: 400 MByte
GRAFIK: Direct3D
MEHRSPIELER: Nein
VERÖFFENTLICHUNG: Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.ascaron.com/d/sacred
PUBLISHER: www.take2.de

VIDEOS

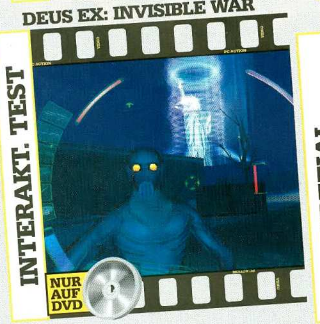
DUNGEON LORDS



SINGLES: FLIRT UP YOUR LIFE



DEUS EX: INVISIBLE WAR



HITMAN 3



Weitere 23 Videos finden Sie auf der DVD!

DVD/CD-INHALT

MIT ✔ GEKENNZEICHNETE INHALTE BEFINDEN SICH AUCH AUF DER CD-ROM!

DAS PAPPT!

Der qualitätsbedingten Umstellung unserer DVD-Pappe fiel das Inhaltsverzeichnis auf der Rückseite der DVD-Umhüllung zum Opfer. Daran können wir nichts ändern, bieten aber auf Leserwunsch ab sofort eine Alternative an. Wer seine DVD mit einem monatlich aktuellen Inhaltsverzeichnis kennzeichnen möchte, kann ab sofort das nebenstehende nutzen.

Einfach ausschneiden, auf die Rückseite der DVD-Hülle kleben – fertig.

VOLLVERSION:
- SWAT 3: Close Quarters Battle ✔
- Starcraft: Brood War (Add-on) ✔

DEMOS:
- Alien Shooter ✔
- Armed & Dangerous
- Baphomets Fluch 3: Der schlafende Drache
- Bonaparte ✔
- Chicago 1930
- Cold War Conflicts
- Colin McRae Rally 4
- Ogallala
- Sacred ✔
- Schiffe versenken ✔
- Secret Weapons Over Normandy dt.
- Skispringen Saison 2003-2004
- Space Rat ✔
- Squad Assault West Front
- Sternenschiff Catan
- Unreal Tournament 2004 – Nur auf Ab-18-Version!
- Vietcong: Fist Alpha
- Wakeboarding Unleashed
- World Championship Pool 2004
- World Racing
- X 2 – Die Bedrohung ✔

VIDEOS:

Vorschau:
- Battlefield Vietnam – Nur auf Ab-18-Version!
- Besieger
- Dungeon Lords ✔
- Far Cry ✔
- Joint Operations
- Perimeter
- Soldiers: Heroes of World War 2 ✔
- Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- The Westerner

Angespielt:
- Black Hawk Down: Team Sabre ✔
- Conan: The Dark Axe ✔
- Crazy Machines
- Deus Ex 2: Invisible War (interaktiver Test)
- Singles: Flirt up your Life (interaktiver Test)

Spezial:
- Hitman 3 ✔
- Ground Control 2

Trailer:
- Black Hawk Down: Team Sabre
- Die Sims 2
- DRIV3R ✔
- Ground Control 2 ✔
- Jeanne d'Arc
- Knights of the Temple: Infernal Crusade
- Soldiers: Heroes of World War 2
- Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- Star Wars Galaxies
- Star Wars: Battlefront ✔
- Ultima X: Odyssey
- Vietcong: Fist Alpha

SPIELERFORUM:
- Baphomets Fluch 2.5 (Trailer) ✔
- Battlefield 1942
- C&C Generäle ✔
- Gratisspiele ✔
- Half-Life
- Neverwinter Nights ✔
- RtCW: Enemy Territory ✔
- UT 2003

TIPPS & TRICKS:
- Fußballmanager 2004
- Lords of Everquest
- Prince of Persia
- Spellforce
- Vietcong: Fist Alpha
- X 2 – Die Bedrohung

PATCHES:
- Battlefield 1942 v1.6.19 von v1.5 (int)
- Cafe International v2.1a (int)
- Call of Duty v1.2 (int) ✔
- Castle Strike v1.1 (d) ✔
- Empires: Dawn of the Modern World v1.01 (int)
- Fair Strike v1.02 (d) ✔
- Homeworld 2 v1.1 (d)
- Lock On: Air Combat Simulation v1.01 (d)
- Pax Romana v1.01 (int)
- Pearl Harbor 2 (d) ✔
- Rainbow Six: Raven Shield v1.52 von v1.0 (d)
- RTL Skispringen 2004 v1.49 (d) ✔
- Skispringen Saison 2003/2004 (d)
- Tron 2.0 v1.042 (int)
- Vietcong v1.6 (int) ✔

HARDWARE-TREIBER:

Win9x_Me:
- Ati Catalyst 4.1 Win9x_Me ✔
- Nforce-Treiber 2.41 Win9x_Me
- Nvidia Forceware (TNT2 – Geforce FX) 53.04 ✔
- Sis 650_740 Grafik-Treiber 2.21
- VIA Hyperion4in1435v
- Volari Reactor-Treiber 1.01.51
- Volari Video-Capture-Driver 1.01.51 ✔

WinXP_2000:
- Ati Catalyst 4.1 WinXP ✔
- Nforce 2_3 System Utility 1.00
- Nforce-Treiber 3.13 Win2k_XP
- Nvidia Forceware (TNT2 – Geforce FX) 53.03 ✔
- Sis 650_740 Grafik-Treiber 2.21
- VIA Hyperion4in1451v
- Volari Reactor-Treiber 1.01.51
- Volari Video-Capture-Driver 1.01.51 ✔

TOOLS UND EXTRAS:
- Adobe Reader 6.0
- Ati Refresh-Fix 0.9.9.7 ✔
- Cpu-z 1.21 ✔
- DirectX 9.0b
- Fraps 1.9D ✔
- Fraps 2.0.0 (Demo) ✔
- Gamers.IRC 4.20
- moreBENCH LX – Version 4.04 ✔
- Pegasus Mail 4.12a (d) ✔
- Pop-Up-Stopper Basic ✔
- Refreshforce 1.10 ✔
- Refreshlock 2.02 ✔
- Rivatuner 2.0 RC143 ✔
- rTool 0.9.9.8 RC0 ✔
- Wallpapers
- WinDVD (Trial)
- WinZip


Deus Ex
INVISIBLE WAR
5.3.2004
www.deusex.com
www.eidos.de

- Aufgebohrte *Battlefield*-Grafik-Engine
- Neue Sound-Engine
- Bis zu 64 Spieler gleichzeitig
- Über 26 steuerbare Vehikel
- 14 Karten
- 4 Parteien
- Vier Charakterklassen mit zwei Ausrüstungsvariationen pro Partei
- 3 Spielmodi
- Mod-Werkzeuge
- Verwendet Anti-Cheat-Software Punkbuster
- Einzelspielermodus mit Bots
- Fetziger Soundtrack

Brandsatz und Sieg

Wir hätten BATTLEFIELD VIETNAM in dieser Ausgabe testen dürfen. Doch das wäre unseriös gewesen, denn es mangelte an Zeit und einer fehlerfreien Version. Trotzdem verraten wir Ihnen kurz vorm Verkaufsstart alles, was Sie wissen müssen.

Mittwoch, 18. Februar, 8 Uhr. Die Redaktion sitzt wie auf glühenden Kohlen. Wo bleibt die finale *Battlefield Vietnam*-Version? Da haben wir den Artikel extra an den Heftanfang verfrachtet, um zusätzliche Zeit zu gewinnen – die ersten Seiten gehen als Letztes in die Druckerei – und jetzt stehen wir womöglich ohne Testmuster da. Na ja, gegen 10 Uhr kommt die Post und gegen Mitternacht muss die neue PC ACTION komplett fertig sein. Vielleicht klappt's ja doch noch. Punkt 10:30 Uhr klingelt das Telefon: „Die Post war da!" Wir stürmen ins Erdgeschoss und durchwühlen die Sendungen. Verdammt! Kein Päckchen von Electronic Arts! Dabei wollten wir Ihnen doch in dieser Ausgabe verraten, ob *Battlefield Vietnam* seinen Vorgänger vom Genrethron stößt. Was also tun? Glücklicherweise haben wir noch einen Trumpf in der Hinterhand. Denn am 6. Februar lud EA die wichtigsten europäischen Spielemagazine ins britische Hauptquartier nach Chertsey



»Macht's nicht mehr lange: Kutter Teresa.«


»1969: Stephen Hawking beim Waldspaziergang.«

bei London ein. Natürlich nicht zum Teetrinken, sondern um *Battlefield Vietnam* unter die Lupe zu nehmen. Vor Ort erwartete uns eine zu 95 Prozent fertig gestellte Version, die von EA offiziell zum Testen freigegeben war. „Sind die blöd?", werden Sie jetzt wahrscheinlich denken. „Warum verfassen die PCAler dann nicht gleich einen Testbericht, sondern warten auf ein finales *Battlefield Vietnam*?" Die kommenden Zeilen verraten es Ihnen.

ROTATIONSPRINZIP

Neben Rollenspielen frisst beim Bewerten kein anderes Genre mehr Zeit als ein Online-Shooter. Erst nach einigen Spielstunden lässt sich beurteilen, ob das Balancing stimmt. Gibt es übermächtige Charakterklassen? Taugt das Leveldesign? Fragen, für deren Beantwortung Zeit vonnöten ist. Und eben diese hatten wir in England nicht. Um 11:30 Uhr begann unser Trip in die grüne Hölle. Gegen 17:30 Uhr war er auch schon wieder vorbei. Die Version musste aus Sicherheitsgründen – das Wochenende stand vor der Tür – zurück in den Safe. Während der sechs Stunden kamen wir nicht ausreichend lange zum Zocken. Aus folgenden Gründen: Zum einen stand unseren drei *Battlefield*-Veteranen nur ein Rechner zur Verfügung; Rotieren wie beim FC Bayern war also angesagt. Zum anderen stürzte *Battlefield Vietnam* noch ab und zu ab, was wertvolle Minuten kostete. Denn zum Neustart musste erst ein EA-Mitarbeiter mit der CD anrücken, die anschließend wieder in seiner Westentasche verschwand. Die Angst vor Raubkopierern ist bei EA groß.

WO SEID IHR?

Aber die Zeit war nicht unser einziger Feind. Beim Daddeln schnupperten wir so etwas wie Pazifisten-Luft. „Stell dir vor, es ist Krieg und keiner geht hin." Gerade mal acht Leutchen tummelten sich auf dem Test-Server. Die Wahrscheinlichkeit, auf den riesigen und etwas unübersichtlichen Dschungelkarten einem Vietcong ins Messer zu laufen, war in etwa so gering wie der Gewinn der Leichtgewicht-WM durch Hella von Sinnen. *Battlefield Vietnam* unter diesen Umständen objektiv zu bewerten, war schlichtweg unmöglich und die angekündigte, überarbeitete Version lag zum Redaktionsschluss nicht vor. Das wäre aber wichtig gewesen, weil sich beispielsweise die Position einiger Fahrzeuge noch ändern sollte, was wiederum das Karten-Balancing beeinflussen würde. Also haben wir uns schweren Herzens entschlossen, Ihnen diesen Monat unsere Eindrücke von der 95-Prozent-Version ausführlich zu schildern und keine Wertung zu vergeben. Alles andere wäre unprofessioneller Journalismus. Noch dazu, weil auch die Joystick-Steuerung bisher nicht funktionierte. Vor Ort blieb uns nichts anderes übrig, als mit Tastatur und Maus abzuheben. Das klappte aber überraschend gut. Selbst die Hubschrauber ließen sich nach einer kurzen Eingewöhnungsphase hervorragend fliegen. Aber welcher Pilot verzichtet schon gerne auf seinen Steuerknüppel?

ABGESPECKT

Ebenfalls nicht testfähig waren alle Spielmodi außer „Eroberung". Schade, wir hätten gerne gewusst, was es mit „Evolution" auf sich hat. Angeblich spielt bei dieser Variante der Ausgang einer Schlacht für die darauf folgende Karte eine Rolle. Welche? Das verraten wir Ihnen in der nächsten Ausgabe. Schon jetzt überbringen wir Ihnen aber die traurige Nachricht, dass es weder „Challenge" noch „Tour of Duty" in die Verkaufsversion schaffen. Vielleicht reicht Digital Illusions die beiden Modi in einem Add-on nach. Und was ist mit dem Einzelspielerpart? Gibt es diesmal eine Story mit

Vietnamkrieg – worum ging's?


Verheerend: Der Einsatz von Napalm-Bomben tötete tausende unschuldige Zivilisten.

foto: action press

Historische Schlachten scheinen den *Battlefield*-Machern zu liegen. Nachdem Sie sich im ersten Teil durch den Zweiten Weltkrieg kämpften, schickt Sie der Nachfolger in die grüne Hölle.

Der Krieg in Vietnam war die längste militärische Auseinandersetzung des 20. Jahrhunderts. Er hat Hunderttausende von Opfern gefordert, die amerikanische Nation gespalten und der Supermacht die erste Niederlage in ihrer Geschichte bereitet. Von 1964 bis 1975 bekriegte sich ein Militärbündnis der USA, Südvietnams, Australiens und Südkoreas mit einem Zusammenschluss der Nordvietnamesen und der kommunistischen Befreiungsfront (Vietcong). Die UdSSR stellte Letztgenannten militärische Hilfe zur Verfügung, griff aber nicht aktiv ins Kriegsgeschehen ein. Die Amerikaner zogen sich 1973 aus Vietnam zurück, zwei Jahre später drang der Norden in den Süden des Landes ein und vereinigte das Land unter seiner Kontrolle zur Sozialistischen Republik Vietnam. Wer den Krieg gewonnen hat? Niemand.

Da gibt's was auf die Ohren!

Battlefield Vietnam bietet nicht nur packende Action, sondern auch einen echt fetzigen Soundtrack.

Wenn Sie aufseiten der Amis einen Jeep, Panzer, Hubschrauber, ein Flugzeug oder Patrouillenboot steuern, steht Ihnen per Knopfdruck die neue Radio-Funktion zur Verfügung. Zur Auswahl stehen 17 coole und stimmungsvolle Tracks von zart bis hart, mit denen die Vietcong-Jagd noch mehr Spaß macht. Auf vietnamesischer Seite gibt's keine Musik, dafür sind die Klänge der US-Truppen durch den ganzen Dschungel zu hören. Witzig! Wer übrigens eher auf Weichspüler-Gedudel aus den Charts oder Hardcore-Underground-Techno-Mucke steht, soll auch seinen eigenen MP3s lauschen können.

Interpret/Komponist	Titel
The Kinks	You really got me
Bobby Fuller Four	I fought the Law
Canned Heat	On the Road again
Count Five	Psychotic Reaction
Creedence Clearwater Revival	Fortunate Son
Deep Purple	Hush
Guess Who	Shakin' all over
Jefferson Airplane	White Rabbit (instrumental)
Jefferson Airplane	Somebody to love
Rare Earth	Get Ready
The Box Tops	The Letter
The Kinks	All Day and all the Night
Troggs	Wild Thing
Richard Wagner	Walkürenritt
Edwin Star	War
Trashmen	Surfin' Bird
Martha & the Vandellas	Nowhere to run



Schreib Geschichte!

Im November 1965 kam es im Ia-Drang-Tal zur ersten großen kriegerischen Auseinandersetzung zwischen amerikanischen Truppen und der nordvietnamesischen Volksarmee. 400 Amerikaner waren von 2.000 Gegnern eingekesselt. Mit hohen Verlusten konnten die Amis dank einer überraschenden Offensive gewinnen. Nicht nur der Kinohit *Wir waren Helden* mit Mel Gibson in der Hauptrolle hatte diese Materialschlacht zum Thema, sondern auch die *Battlefield Vietnam*-Macher nahmen diesen Kampf in das Spiel auf. Auf der Karte „Ia Drang Valley" spielen Sie das blutige Szenario nach. Wir haben uns für Sie schon mal ins Dickicht gestürzt und aufseiten der USA die NVA zurückgedrängt.

PHANTOM

Die F-4 Phantom ist der Schlüssel zum Erfolg. Über den NVA-Stellungen schmeißen Sie deren tödliche Fracht, Napalmbomben, ab. Das verschafft Ihren Kameraden Luft.

MOBILER SPAWNPUNKT

In der Hauptbasis befindet sich ein mobiler Spawn-Punkt, den Sie mit dem Hubschrauber hinter den feindlichen Linien absetzen. Das garantiert einen Überraschungsangriff.

NVA

Die vier Vietnamesen-Stützpunkte liegen auf einer Anhöhe und sind mit Haubitzen und Luftabwehrstellungen bestens gesichert. Zudem bereitet Ihnen ein fieses Tunnelsystem Kopfzerbrechen. Versuchen Sie die Basen nicht im Alleingang zu stürmen, beweisen Sie Teamgeist!

SPIELBALANCE

Gemein: Obwohl Sie einen der vier NVA-Stützpunkte eingenommen haben, erhalten Sie keine zusätzlichen Panzer. Halten hingegen die Vietnamesen diese Basen, stehen ihnen Luftabwehrfahrzeuge zur Verfügung. Das frustriert. Wir waren uns noch nicht ganz darüber im Klaren: Bug oder Feature?

Zwischensequenzen? Nein, alleine zu daddeln macht nur zum Trainieren Sinn. Außerdem erinnert die Bot-KI momentan noch schwer an *Battlefield 1942*. Sinnvolles Taktieren war mit den Computer-Heinis nicht möglich. Aber die Entwickler wollen bis zur Veröffentlichung Ihren virtuellen Kameraden noch etwas mehr Grips spendieren. Das wäre notwendig!!

RUCKELORGIE

Als Testrechner stellte uns EA einen drei Gigahertz starken Pentium mit 1.024 Megabyte RAM und einer Geforce-5.600-Grafikkarte zur Verfügung. Damit sollte eigentlich jedes aktuelle Spiel flüssig laufen. Allerdings nicht die gezeigte Version von *Battlefield Vietnam*. Zumindest nicht mit allen Details und einer Auflösung jenseits von 1.024x768 Bildpunkten. Dafür überraschten uns die kurzen Ladezeiten positiv. Zudem hat uns Pressesprecher Sergio Salvatore hoch und heilig versprochen, dass die Systemanforderungen noch deutlich nach unten gehen. Auch die in der 95-Prozent-Version aufgetretenen heftigen Grafikfehler – angeblich durch Treiberprobleme verursacht – sollen beim Erscheinungstermin Geschichte sein. Wir sind geneigt, dieser Aussage zu vertrauen, denn

US-HAUPTBASIS

Von der Luftwaffenbasis im Norden oder dem Stützpunkt in der Kartenmitte ziehen Sie in die virtuelle Schlacht. Fies: Nur aufseiten der Amerikaner zählen die Respawn-Tickets von Anfang an unaufhörlich nach unten. Da die Front sehr weit entfernt ist, macht es nur Sinn, per Helikopter Nachschub einzufliegen, etwa einen Panzer. Gute Piloten sind deshalb für den Sieg unverzichtbar.



»Edward mit den Penishänden auf der Suche nach Loch Nass.«



Panzer und Schiffe nehmen Sie mit fast allen Hubschraubern an den Haken.

LZ X-RAY

Bei einem guten Gegner wird die Landing Zone „X-Ray" schnell überrannt. Kein Wunder, bei diesem Stützpunkt gibt es keine Fahrzeuge. Ist „X-Ray" einmal verloren, sind Helikopter aus dem Norden die einzige Möglichkeit, um schnell ins Tal zu gelangen.

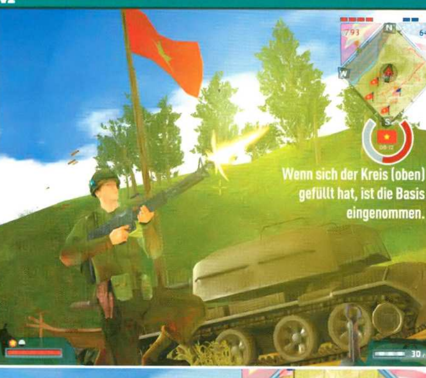
Das fehlte uns noch!

Die „95%-Version" von *Battlefield Vietnam* war alles andere als testreif. Warum, verrät unsere Übersicht.

NOCH NICHT ENTHALTEN:
- Joystick-Steuerung
- MP3-Import
- Server-Manager
- Map-Editor
- Mod-Editor
- Mehrspieler-Modus „Evolution"
- Mehrspieler-Modus „Custom Combat"

NOCH UNAUSGEREIFT:
- Bot-KI
- Grafik
- Einzelspielermodus „Quickmatch"
- Systemanforderungen
- Maussteuerung (Mauslag)
- Netz-Code
- Balancing


»Geschlechtsumwandlung: mehr als erfolgreich.«


Wenn sich der Kreis (oben) gefüllt hat, ist die Basis eingenommen.


»Mit seinem modernen Hochleistungsschlitten jagt der Weihnachtsmann in der Sommerpause den Osterhasen.«

bisher war auf EAs Qualitätssicherung Verlass. Abgesehen davon sieht *Battlefield Vietnam* schlichtweg umwerfend aus. Die alte *Battlefield*-Engine wurde stark aufpoliert und zaubert 14 beeindruckend realistisch wirkende Szenarien auf den Monitor. Hüfthohes Gras, Büsche und Bäume dienen Ihrem detaillierten Charakter als Tarnung. Und die sollten Sie tunlichst nutzen. Besonders wenn Sie aufseiten der Vietcong einen Abstecher in den Dschungel wagen. Das Waffenarsenal der „Bösen" ist nämlich geradezu prädestiniert für Angriffe aus dem Hinterhalt. Je nachdem, welchen Beruf Sie ausüben, führen Sie Sprengfallen, schmerzhaft piksende Pungi-Pfähle oder Sabotagewerkzeug für Autos mit. Besonders fies ist die Schaufel. Mit dieser heben Sie im Handumdrehen mobile Spawn-Punkte aus. So weiß der Gegner nie genau, wo gefallene Nordvietnamesen ins Spiel zurückkehren. Aber auch als Ami sind Sie auf Zack. Per Helikopter seilen Sie Versorgungskisten ab, die ebenfalls als Respawn-Stelle fungieren. Coole Sache!

CHARAKTERFRAGE

Seien Sie ehrlich. Der Ingenieur war in *Battlefield 1942* doch der Arsch vom Dienst. Mit seiner lahmen Wumme zog er im Zweikampf fast immer den Kürzeren. Bei *Battlefield Vietnam* sieht's ganz anders aus.


»Im Kreuzfeuer der Kritik: Polizei räumt Behindertenparkplätze mit Gewalt.«


»Andrea Bocelli bei der Grundausbildung.«

Warum keine Wertung?

Unsere Test-Philosophie ist es seit jeher, Spiele so lange wie möglich und so intensiv wie möglich zu testen – beides war bei *Battlefield Vietnam* trotz aller Mühen von Electronic Arts nicht möglich. Die fast finale Version, die es in England zu sehen gab, hinterließ zwar einen vielversprechenden Eindruck – in sechs Stunden ein derart komplexes Spiel zu dritt an einem PC abschließend zu bewerten, ist aber ein Ding der Unmöglichkeit. Hinzu kam, dass wichtige Elemente wie die Joystick-Steuerung, die Gegner-KI, mehrere Grafik-Texturen oder die Spielbalance noch nicht vorhanden waren beziehungsweise sich noch im Beta-Stadium befanden. Auch war es uns nicht möglich, sämtliche Spielmodi auszuprobieren. Deswegen verzichten wir trotz schriftlicher Test-Freigabe von Electronic Arts (siehe Fax) auf eine Wertung und reichen Ihnen in der nächsten PC ACTION den Testbericht nach. Wir denken, das ist in Ihrem Interesse.

»Job in der Kläranlage: zum Kotzen.«

ELECTRONIC ARTS™
PRESSE- UND ÖFFENTLICHKEITSARBEIT

EA ELECTRONIC ARTS

Battlefield Vietnam in Chertsey

Sehr geehrter Herr Fränkel,

ich bestätige Ihnen hiermit, dass Sie am 06.02.2004 in unserem Büro in Chertsey in der Zeit von 10Uhr - 17.30Uhr das Spiel Battlefield Vietnam testen können.

Trotz Test-Freigabe von EA verzichteten wir auf eine Wertung.

»Ralley Paris Dakkar: Startschuss.«

»Baywatch: Die Hauptdarsteller werden auch immer schwerer.«

Hier trägt der Technik-Freak eine ebenbürtige Waffe. Wo wir auch schon beim Thema Ballermänner wären. Jeder der vier Charakterklassen stehen zwei Ausrüstungsvarianten zur Verfügung. Der amerikanische Infanterist beispielsweise hat die Wahl zwischen einer Schrotflinte und der M16. Sein nordvietnamesischer Kollege greift entweder zur Kalaschnikow oder zu einem leichten Maschinengewehr. Richtig fett ist das Arsenal des Schwere-Waffen-Experten. Neben dem mächtigen M60 schleppt der Ami obendrein den M79-Granatwerfer oder die M72-Panzerfaust herum. Zunächst hielten wir das für unfair. Beim Zocken deckten wir dann aber auch zwei Nachteile auf. Der Typ läuft einen Tick langsamer und das M60 benötigt eine halbe Ewigkeit zum Nachladen. Die Charaktere scheinen also sehr gut ausbalanciert zu sein. Ob das tatsächlich der Fall ist und die 14 Karten nicht nur durch grandiose Optik und dichte Atmosphäre überzeugen, sondern auch spielerisch eine Wucht sind, lesen Sie in der kommenden Ausgabe.

BENJAMIN BEZOLD

CHRISTIAN SAUERTEIG



»Zum Karrierestart hatte Evil Knievel den Dreh noch nicht raus.«



GENRE:	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER:	Digital Illusions/EA
FERTIG ZU:	95 %
ERSCHEINT:	19. März
VERGLEICHBAR:	Battlefield 1942
INTERNET:	www.electronicarts.de

KOMMENTAR

BENJAMIN BEZOLD

Battlefield Vietnam wird fett! Richtig fett! Da bin ich mir ziemlich sicher. Zwar lief in der Vorab-Testversion noch nicht alles rund, wir hatten unter anderem im Netzwerk mit Lag-Problemen zu kämpfen, aber das, was es zu sehen gab, war beeindruckend. Besonders die Atmosphäre ist für einen Mehrspieler-Shooter erste Sahne. Teilweise hatte ich beinahe das Gefühl, Hauptdarsteller in einem großen Vietnam-Streifen wie *Apocalypse Now* oder *Band of Brothers* zu sein. Das Einzige, was uns etwas Sorgen bereitet, ist die Spielbalance. Sind die Amis dank der besseren Ausrüstung vielleicht im Vorteil? Das konnten wir in England nicht herausfinden. Die Zeit war zu knapp, die Server viel zu leer. Übrigens kein Vorwurf an Electronic Arts. Die Jungs versuchten wirklich alles, damit PC ACTION Ihnen rechtzeitig einen Test liefern kann. Aber Dice ist mit dem Balancing eben nicht rechtzeitig fertig geworden.

NEU: 1&1 mac

Kabellos Highspeed-Surfen! Zu Hause ...

Zu Hause mit 1&1 DSL und dem supergünstigen DSL WLAN-Router ins Highspeed-Internet:

WLAN-Router mit integriertem DSL-Modem – kabelloser Surfspaß für sensationelle 29,90 €*!

Ihre DSL-WLAN-Sendestation zu Hause

DSL WLAN-Router Nur € 29,90* mit integriertem DSL-Modem

Preis ohne T-DSL-Anmeldung ab 69,90 €*!

Günstige DSL-Tarife zur Auswahl:

Zeittarife:	20 Freistd./Monat	40 Freistd./Monat	100 Freistd./Monat
	6,90 €*	9,90 €*	14,90 €*
Volumentarife:	1.000 MB/Monat	2.000 MB/Monat	5.000 MB/Monat
	6,90 €*	9,90 €*	14,90 €*

1&1 Flatrates: tagesaktuelle Angebote im Internet.

Wertvolle Extras inklusive, für die Sie bei anderen Providern oft extra zahlen: z. B. Profi-Homepage, .de-Domain, TÜV-geprüfter Virenschutz, Kindersicherung u. v. m.!

Alternativ: DSL-Modems mit Kabel ab 0,– €*



0180/5 60-54 05 (0,12 €/Min.)

TOP NEWS



»Mut zum Damenbart: türkische Putzfrauen.«

Alles auf Schwarz

Schon auf der Leinwand setzt BAD BOYS 2 auf kompromisslose Action. Genau wie im Spiel.

AUF DVD
TRAILER



»Blutbank: Scheck geplatzt.«

»Bei McDonalds: Kontrollbesuch beim Ordnungsamt. Wallraff hatte Recht.«

Action | Die beiden Quasselstrippen Mike Lowrey und Marcus Burnett (Will Smith und Martin Lawrence) legen sich auf dem PC mit einem südamerikanischen Drogenbaron an und hinterlassen bei ihrer Jagd eine Spur der Verwüstung. Action ganz wie im Kino. Sie steuern Mike aus der Verfolgerperspektive durch ansehnliche Gangsterwelten und ballern alles über den Haufen, was Ihnen vor die Flinte kommt. „Aha!", werden Sie jetzt denken, „da wurde mal wieder eine Filmlizenz gekauft und schnell ein mäßiges Spiel zusammengeschustert, um ahnungslosen PC-Heinern die Kröten aus der Tasche zu ziehen." Zum Glück bewahrheitet sich diese nicht ganz unberechtigte Befürchtung bei Empire Interactives Action-Titel scheinbar nicht. Obwohl es sich bei unserer spielbaren Version um ein Frühchen handelt, zeigt der Titel schon jetzt Potenzial. Das Spielprinzip ist so simpel, dass vermutlich sogar Doppel-X-Chromosomen-Träger damit kein Problem haben: anschleichen, in Deckung gehen, ballern. Das ist alles. Klingt billig, macht aber Spaß. Obwohl Herr Schmärz den beiden flapsigen Brownies in jeder Hinsicht die Show stehlen würde, freuen wir uns auf ein unkompliziertes Vergnügen mit hoher Spieldynamik. Amen. RALPH WOLLNER/AHMET ISCITÜRK

Info: www.empireinteractive.com

Böse Vorurteile!

In Bad Boys 2 übernehmen endlich zwei Farbige die Hauptrolle und selbst im elitären Golfsport steht mit Tiger Woods ein dunkelhäutiger Athlet an der Spitze. Doch noch immer gibt es Vorurteile – und diese wollen wir hier ein für alle Mal wiederlegen.



Foto: action press

1. FARBIGE KÖNNEN NICHT SKATEN.
Dieses böse Vorurteil stellt sich bei genauerer Betrachtung als totaler Humbug heraus. Einige der besten Skateboarder dieses Planeten weisen einen mokkafarbenen Teint auf.



Foto: action press

2. FARBIGE KÖNNEN NICHT SKI FAHREN.
Auch dieses Gerücht stimmt, aber wenigstens versuchen sie es. Selbst Sänger Stevie Wonder zeigt Flagge – wie man auf diesem Bild sehr schön erkennen kann.



Foto: action press

3. FARBIGE SIND AUSGESPROCHEN GEIZIG.
Dieses Vorurteil bewahrheitet sich manchmal. Der Beweis: Um die Lebensdauer seiner neuen Turnschuhe zu erhöhen, bewegt sich Marimbe Otubu nur noch auf dem Kopf hüpfend durchs Leben.

LIES MICH!

INTERVIEW RAZZIA BEI DEN FAR-CRY-MACHERN



Im Februar durchsuchte die Polizei die Geschäftsräume des Coburger Spiele-Entwicklers Crytek. Joachim Hesse sprach mit Firmen-Mitbegründer Faruk Yerli über den Vorfall und die Zukunft des heiß erwarteten Ego-Shooters *Far Cry*.
Info: www.crytek.de

»Faruk Yerli: Bei uns im Haus wird nichts getürkt.«

AUF DVD VIDEO

PC ACTION Bist du im Gefängnis?

FARUK YERLI: Nein, natürlich nicht. Aber ich komme mir vor wie ein Schwerverbrecher.

PC ACTION Warum war die Polizei bei euch?

FARUK YERLI: Ein ehemaliger Praktikant hatte uns angezeigt. Demzufolge würden wir angeblich eine Softwareanwendung auf mehr Rechnern einsetzen, als wir Lizenzen erworben haben. Rund 150 Beamte mit Hunden durchsuchten daraufhin drei Stunden lang unsere Geschäftsräume und Privatwohnungen wie die meiner Eltern – eine in meinen Augen total überzogene Aktion.

PC ACTION Benutzt ihr denn nun Raubkopien oder nicht?

FARUK YERLI: Wir selbst sind Entwickler, für uns wäre es ein Unding, mit Raubkopien zu arbeiten. Wir haben nicht versucht, einem Lizenzgeber zu schaden. Falls die Auswertung ergibt, dass eine Lizenz fehlen sollte, klären wir das.

PC ACTION An dem Gerücht, dass bei euch der gestohlene Source-Code von *Half-Life 2* gefunden wurde, ist also nichts dran?

FARUK YERLI: Das höre ich zum ersten Mal. Das ist absoluter Unfug. Wir können außerdem anhand unserer täglichen Backups problemlos dokumentieren, wie weit *Far Cry* zu welchem Zeitpunkt war.

PC ACTION Also viel Lärm um nichts. Immerhin ist der Name *Far Cry* dadurch noch bekannter geworden. Liegt ihr noch im Zeitplan?

FARUK YERLI: Ja. Wir suchen gerade die letzten Bugs, in den nächsten Tagen geht das Spiel zum Mastern. Ende März soll es im Laden stehen.



»Block-Flöte vergessen: Gegner trifft immer.«

Herr der Klinge

AUF DVD VIDEO

Den inoffiziellen Enclave-Nachfolger KNIGHTS OF THE TEMPLE hätten wir testen dürfen. Wir sahen aber davon ab. Warum, erfahren Sie hier.

Action | Die Steuerung in der uns zum Test freigegebenen Version von *Knights of the Temple* funktionierte noch nicht richtig. Also entschieden wir, erst dann zu prüfen, wenn das Spiel vollständig fertig ist. Den derzeitigen Trend, unfertige Spiele unter die Lupe zu nehmen, unterstützen wir nicht. Weil Sie ein Recht auf eine möglichst objektive Wertung haben. In unserer Vorschau (Ausgabe 2/2003) machte der Action-Titel, in dem Sie eine holde Maid aus den Klauen eines Bösewichts befreien müssen, mit schnellen Kämpfen und atmosphärischen Lichteffekten eine gute Figur. Allerdings haperte es stellenweise mit der Kameraführung, was Gegnern einen unfairen Vorteil verschaffte. Bis zur Veröffentlichung ist auch dieses Problem hoffentlich behoben. ANDREAS BERTITS
Info: www.knightsofthetemple.com

DEUS EX 3

Ego-Shooter | Wie *Deus Ex*-Erfinder Warren Spector bekannt gab, arbeitet Ion Storm derzeit bereits an *Deus Ex 3*. Der neue Teil werde sich stark von *Deus Ex: Invisible War* (Bild) unterscheiden, Laut Spector „so stark wie der erste vom zweiten Teil". Der dritte Teil soll dem Spieler mehr Kontrolle über das Spiel geben als der Vorgänger. Um dem Spieler möglichst viel Handlungsfreiraum zu lassen, sollen die Spielwelten noch ausladender ausfallen. (RW)
Info: www.ionstorm.com



»Die Ärzte legen den Ententanz neu auf.«

RAUBKOPIERER HINTER GITTERN!

Vermischtes | In Kalifornien hat man der Raubkopierer-Szene eine schwere Rechte verpasst. In einer vierzehnmonatigen Untergrundaktion ist es dem US Custom Service gelungen, die bedeutende Crack-Schmiede Razor1911 auszuheben und deren Anführer zur Verantwortung zu ziehen. Ergebnis: Boss Sean Michael Breen, 38, wird die nächsten vier Jahre hinter schwedischen Gardinen verweilen. Außerdem wurde eine saftige Klage eingereicht, in der Cysco Systems eine Wiedergutmachung von 700.000 Dollar verlangt. (RW)
Info: www.gamesindustry.biz

SHADOW OPS: RED MERCURY

Ego-Shooter | Große Töne aus dem Hause Atari. Der neue Titel *Shadow Ops: Red Mercury* soll locker mit einer Hollywood-Produktion mithalten können. Angeblich entspricht das eingeplante Budget dem eines Blockbuster-Films. Stattfinden wird das Kriegs-Geballer in rund 20 Levels. Die verwendete *Unreal*-Engine (Epic Games) verspricht auf jeden Fall ein optisches Schmankerl. (RW)
Info: www.zombie.com



»Das Fenster zum Hof: ungeschnittene Fassung.«

TOP 10 DEUTSCHLAND

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Vertrieb
1	▲	NEU	X 2 – Die Bedrohung	Koch Media
2	▲	NEU	Afrika Korps	Pointsoft
3	▼	1	Need for Speed: Underground	EA
4	▼	2	Call of Duty	Activision
5	▼	3	Die Sims: Super Deluxe	EA
6	▼	4	Fußballmanager 2004	EA
7	▲	8	Knights of the Old Republic	Activision
8	▲	NEU	Anno 1503	EA
9	▲	NEU	Morrowind: Game of the Year Edit.	Ubisoft
10	▼	3	Spellforce	Bigben Int.

Quelle: SATURN

Die Gelegenheit ist günstig!

Zum Kampfpreis reißen Sie sich bei LORDS OF THE REALM 3 gleich ganz Europa unter den Nagel.

Echtzeitstrategie | Wie in den Vorgängern übernehmen Sie in *Lords of the Realm 3* die Rolle eines Adligen im Europa des Mittelalters. Um die Vorherrschaft im Land an sich zu reißen, greifen Sie nicht nur zu diplomatischen Mitteln. Besonders interessant sind die Echtzeitkämpfe. In den Massenschlachten treffen riesige Armeen mit hunderten von Soldaten aufeinander. Im Laufe des Spiels schließen sich Ihnen Mitstreiter an, die Sie zu Rittern oder Priestern ernennen. Dadurch erweitert sich Ihr Einflussbereich. Die neue 3D-Grafik lässt Sie in das Geschehen hineinzoomen und die Kamera drehen. Außerdem bauen Sie per Editor eigene Burgen und übernehmen diese ins Spiel. Ab dem 26. März setzen Sie sich für nur 30 Euro die Krone auf. ANDREAS BERTITS

Info: www.lordsoftherealm3.com


»Termiten sind in Kolonien organisiert.«

Vergnügungsflüchtig

Schnell weg hier, denn in YOU ARE EMPTY sind Ihnen die Kommunisten auf den Fersen. Klingt unterhaltsam.


»Neue Serie mit Ottfried Fischer: Der Fleischer von Schweinfurt.«

Ego-Shooter | *You are empty* heißt das ambitionierte Projekt der Digital Spray Studios. Ein ziemlich bescheuerter Name für ein Spiel, oder? Doch dabei handelt es sich glücklicherweise nur um den Arbeitstitel. Besonders interessant ist die Story. Das Ganze spielt nämlich in einem totalitären Sowjet-Staat und ist in den Sechzigern angesiedelt. Quasi ein fiktives Szenario! (Hahahaha!) Die Regierung plant, eine gesamte Stadt inklusive aller Einwohner für ein Experiment zu missbrauchen. Ziel des Versuchs ist es, kommunistische Supermenschen zu erschaffen. Natürlich geht alles schief und so findet sich der Spieler in einer Stadt wieder, die von mutierten, durchgedrehten Russenzipfeln bevölkert wird. Klingt schon mal interessant und sieht ebenso aus! Wann Sie aber auf Mutantenjagd gehen, steht noch in den Sternen. AHMET ISCITÜRK

Info: www.digitalspray.com



Der hinterm Teich motzt

HEINRICH LENHARDT ÜBER GOTTES VERGESSENE FORTSETZUNGEN



»Der Torhüter der österreichischen Fußball-Nationalmannschaft zog im Länderspiel gegen die USA vergeblich alle Register.«

Das gibt's nicht!

Es gibt Realitäten, die einem nicht passen. Tapfer anerkennen muss man sie trotzdem. Geistige Reife demonstriere ich, indem ich mit steifer Unterlippe zur Kenntnis nehme, dass erodiertes Haupthaar nicht wiederkehrt oder Fortsetzungen bei PC-Spielen die Regel und längst nicht mehr die Ausnahme sind. Hatte ich schon erwähnt, dass letztes Jahr vier der sechs meistverkauften Titel in den USA *Sims*-Produkte waren? Aber das wirklich Erstaunliche an der Sequel-Seuche ist, wie viele fortsetzungswürdige PC-Klassiker seit Jahren ohne eine verdiente Verlängerung auskommen müssen. Der Fall *Fallout 3*: In einem Anfall von „Wir setzen voll auf Konsolen"-Manie schoss das Interplay-Management das halbfertige Spiel ab und warf sein Entwicklungsteam raus. Ähnlich tragisch sind Konstellationen, in denen die Kreativen zwar willig sind, Firmen aber mit der Unbeweglichkeit eines EU-Parlamentariers auf Namensrechten hocken. Warren Spector ist happy, dass er bei Ion Storm ein neues *Thief* machen darf. Als ich ihn neulich fragte, ob eine Neuauflage von *Ultima Underworld* nicht überfällig wäre, bekam er leuchtende Augen – und verbreitete wenig Hoffnung. Die Rechte an dieser Serie liegen bei Electronic Arts, inzwischen fast so etwas wie das Bermuda-Dreieck für Fortsetzungsfantasien. Hier verschimmelte etwa *The Bard's Tale* so lange im Copyright-Kerker, bis so viele Jahre vergangen waren, dass Ex-Interplay-Boss Brian Fargo neuen Titelschutz beantragen konnte. Noch ein Beispiel: Chris Taylor arbeitet an einem neuen Strategiespiel, das er am liebsten *Total Annihilation 2* nennen würde. Darf er aber nicht, weil die Namensrechte in den Überresten von GT Interactive versandeten und jetzt mutmaßlich bei Atari Staub ansetzen. Mein naiver Vorschlag zur Güte: Sitzt eine Firma fünf Jahre auf Serienrechten, ohne etwas Neues damit anzufangen, sollten diese an die Erfinder zurückgehen. Und wenn die Entscheidungsgenies bei Interplay kein neues PC-*Fallout* veröffentlichen wollen, dann lasse man halt die Kreativen mit den Titelrechten ziehen, um das Baby anderweitig auf die Welt zu bringen.

Jetzt Reicht's!

In DAS REICH 2005 geht es den dreckigen Nazis an den braunen Kragen.



»Zum Trocknen aufgehängt: Damenbinden.«

»Firma Toll Collect: Die Vorbereitungen laufen auf Hochtouren.«

Action-Adventure | Auch wenn (Arbeits-)Titel und Grundthematik für uninformierte Zeitgenossen einen falschen Schluss zulassen: *Das Reich 2005* ist das Gegenteil von Nazipropaganda. Joylabs werkelt bereits seit über einem Jahr an dem brisanten Agenten-Shooter, in dem Sie als eine französische Untergrundkämpferin das Naziregime zu Fall bringen sollen. Damit die Science-Fiction-Story glaubhaft wirkt, verfasste einer der Autoren von *Star Trek: The Next Generation* die Hintergrundgeschichte für die Kölner Entwickler. Ihre virtuelle Reise geht vom Berliner Reichskriegsministerium (Bild oben) bis hin nach England und Amerika. Erscheinen soll das Spiel nächstes Jahr. Momentan sucht Joylabs nach einem passenden Vertrieb. JOACHIM HESSE

Info: www.joylabs.de



»Tragbarer CD-Player.«

Duke kurbelt Plattenbau an!

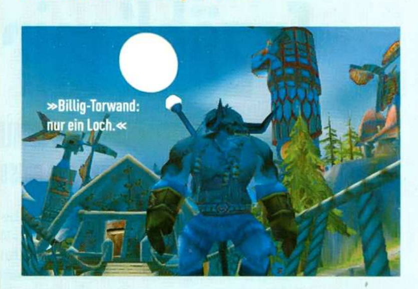
Unglaublich, aber wahr! 3D Realms gibt bekannt, dass DUKE NUKEM FOREVER fünf Gigabyte Festplatten-Kapazität beansprucht!

Ego-Shooter | Dukes Väter rückten mit einer provokanten Info heraus. Am besten, Sie setzen sich erst mal hin, bevor Sie weiterlesen! George Broussard beichtete in einem Online-Forum, dass *Duke Nukem Forever* momentan 5 GByte groß ist! Durch Komprimieren der Texturen und Löschen nicht verwendeter Sounds möchten es die Entwickler bis zur Veröffentlichung auf 3 GByte schaffen. Wow! Typisch 3D Realms – immer hart am Limit. Aber das ist eben der „American Way of Life", der „Spirit of the strong Survivor"! Geh deinen Weg, auch wenn es ein gefährlicher ist! Übrigens: In China ist ein Fahrrad umgefallen. AHMET ISCITÜRK



GERÜCHTE KÜCHE

Microsoft will Blizzard kaufen, um WORLD OF WARCRAFT exklusiv für die Xbox-Konsole zu bringen! Besagt zumindest ein hartnäckiges Gerücht!



»Billig-Torwand: nur ein Loch.«

Angeblich laufen momentan Gespräche zwischen Microsoft und Vivendi. Der Redmonder Riese habe Lust auf Blizzard und wedle daher freizügig mit dem Scheckheft. Da Microsoft gerade sein MMORPG-Projekt *Mythica* eingestellt hat, würde so ein *World of Warcraft* dem hauseigenen Portfolio natürlich sehr gut zu Gesicht stehen. Und wenn der böse Billyboy das lang erwartete Online-Rollenspiel dann erst einmal nur für Xbox veröffentlicht, würde dies den Verkauf der Konsole mächtig ankurbeln und zudem die Abonnentenzahl des eigenen Online-Service erhöhen. Und dann reißt Bill Gates die Weltherrschaft an sich! Alles Humbug, liebe Leser! Wir haben uns direkt bei Vivendi erkundigt und folgendes offizielles Statement erhalten: „Uns ist zurzeit nicht bekannt, dass derartige Verhandlungen stattfinden." Im Klartext bedeutet das: „Das ist doch wohl totaler Quatsch!" Seinen Ursprung hatte das fiese Gerücht übrigens auf einer kleinen Spieleseite, die sich in diesem Fall selbst als News-Quelle outete. Noch Fragen? AHMET ISCITÜRK



»Das Trio sieht den Zirpen beim Grillen zu.«



»Binding Lager: Überdosis.«

Ein Knall für zwei!

In CHRONOS fliegen Ihnen die Außerirdischen um die Ohren.

Ego-Shooter | Wem *Serious Sam* Freude bereitete, der spielte vermutlich auch gerne *Will Rock*. Jetzt kündigten Saber Interactive, die Macher von *Will Rock*, ihren nächsten Streich an. *Chronos* heißt der Ballerspaß und spielt diesmal im Weltraum. Außer dass alles in der Zukunft stattfindet und die Entwickler nicht mit Splatter-Effekten geizen, ist noch wenig bekannt. Immerhin versprechen die New Yorker, ihre hauseigene Grafik-Engine Saber3d komplett zu überarbeiten. Erscheinen soll das Spiel noch in diesem Jahr. JOACHIM HESSE

Info: www.saber3d.com

Erzähl' mir Mär!

In der Tat ist die Geschichte von WORLD FABLES etwas ... äh ... bizarr. Aber das muss ja nicht schlimm sein.

Echtzeitstrategie | In der Welt der Fabeln leben im Norden die Eier und im Osten Pfefferkuchenmänner. Den Westen regiert Rotkäppchen, eine technikgeile Schlampe. Im Süden findet sich das Reich der drei kleinen Schweinchen. Als drei verfressene Geißböcke über das Land herfallen und das ganze Gras wegfuttern, verbannt man die Hornträger ins Schlaraffenland, wo sie das Buch des Lebens finden. Mithilfe des Artefakts wollen die rachsüchtigen Böcke die Fabelwelt in Grasland verwandeln. Ein Krieg bricht los. Sie übernehmen Eier, Rotkappes Schergen, Lebkuchen oder Säue und stutzen den Hammeln im Rahmen einer Kampagne die Hörner. Hinter dem irre Gestreite verbirgt sich solide Strategiekost im schicken 3D-Gewand – mit Mehrspielermodus für bis zu acht Brüder Grimms. Ab Ende März wird der Märchenwald für schlappe 30 Euro zum Schlachtfeld. CHRISTIAN BIGGE

Info: www.worldfables.de



Ahmet Iscitürk ist doch nicht der König der Eier (rechts).

»Doch nicht schwul: Hase Cäsar lässt Sherlock Holmes abblitzen.«

WER ZUR HÖLLE IST EIGENTLICH...

Jean-René Couture

WAS KANN SCHÖNER SEIN, ALS COMPUTERSPIELE ZU ENTWICKELN? FÜR JEAN-RENÉ COUTURE GIBT'S DA WAS: KOCHEN.


»Trägt Ehren-T-Shirt vom National Fisting Club Montreal.«

„Wir haben *Superpower* gemeinsam in unserer Freizeit als Hobby entwickelt und nun sind wir Geschäftsleute", erzählt der charismatische Frankokanadier stolz. Das Strategiespiel, bei dem Sie eine Weltmacht repräsentieren, mag kein Überflieger gewesen sein, dennoch warf der amerikanische Publisher Dreamcatcher ein Auge auf die kanadischen Entwickler von Golemlabs und ermöglichte einen Nachfolger. In *Superpower 2* steckt Jean-René Couture derzeit sein gesamtes Herzblut. Der Entwickler wäre kein echter Spielefreak, würde er nicht schon seit seinem zwölften Lebensjahr Computerspiele programmieren. Hauptsächlich Shareware-Rollenspiele übrigens, die heute keine Sau mehr kennt. Will der Kanadier in seinem Leben vielleicht mal was Sinnvolles machen? „Vielleicht, aber nicht zum jetzigen Zeitpunkt", antwortet Couture. „Wenn ich mal keine Spiele mehr sehen kann, werde ich möglicherweise kochen oder Extrem-Gartenpflege betreiben. Auf jeden Fall sollte es dann etwas sein, bei dem ich keine Computer mehr anfassen muss." Auch wenn Couture bereits heute leidenschaftlich mit Speisen herumhantiert und auf Pferden durch die Pampa galoppiert: So ganz lässt den Kanadier seine Spieleleidenschaft dann doch nicht los. In seiner Freizeit entwickelt er Welten für Fantasy-Rollenspiele und bastelt an einem eigenständigen Rollenspielsystem herum. Dort sollen Tausende von Zockern seine Welt bevölkern und diese politisch und biologisch verändern können. Und wir dachten, das gäbe es schon und es trüge Namen wie *Everquest*, *Anarchy Online* oder *Dark Age of Camelot* ... ANDREAS BERTITS



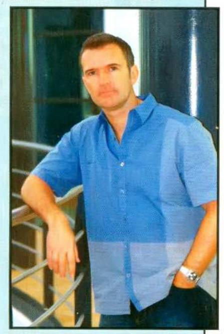
Das ist dein Monster!
KEINE SCHMERZEN!
Wir wissen nicht, ob Untote leiden können. Ist uns auch egal. Wir wissen aber, dass Sie im Action-Reißer Painkiller vermoderte Knochenmänner und eklige Monstren gleich zu Hunderten von ihrem Dasein erlösen. Auf alles ballern zu dürfen, was sich bewegt, ist cool. Und sieht umwerfend aus. Ab Ende März packen Sie den Raketenwerfer aus.
Hammer! In Zusammenarbeit mit Dreamcatcher Games und Alienware verlost PC ACTION einen Painkiller-Turbo-PC im Wert von fast 2.000 Euro.
PAINKILLER
DAS IST DA DRIN!
Sie haben schon einen Rechner? Schmeißen Sie ihn weg!
• Alienware S4-System
• Intel Pentium 4 3,0 GHz, 800 MHz FSB mit Hyperthreading-Technik
• 512 MByte DDR SDRAM PC-3.200
• Full-Tower-Gehäuse mit 480 Watt
• Kühlungssystem Fusion Red
• Geforce FX 5950 Ultra, 256 MByte
• 120 GByte Seagate Barrac., 7.200 U/min
• 16x/48x-DVD-ROM
• 52x32x52 Lite-on CD-RW
• Creative Soundblaster Audigy 2 6.1
• Microsoft IntelliMouse Explorer USB 3.0
• Microsoft Windows XP Professional
• AlienCare: 1 Jahr kostenlose Support-Hotline rund um die Uhr
DAS MUSST DU WISSEN!
Ja, wir verstehen, dass Sie Blut geleckt haben. Bevor Sie aber mit Ihrem neuen Painkiller-Turbo-PC unter der Bettdecke kuscheln können, müssen Sie folgende Frage beantworten:
WANN SCHIESSEN SIE IN PAINKILLER WILD UM SICH?
A) Ich strebe immer zuerst eine diplomatische Lösung an und diskutiere mit den Monstern ihre Probleme aus.
B) Sobald sich was bewegt und besser auch, wenn sich nichts bewegt. Man kann ja nie wissen!
C) Wieso ballern? Painkiller ist doch eine Schach-Simulation.
D) Ich warte erst mal ab. Die lieben Monster wollen doch auch nur spielen.
Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie unserer Gewinnspielseite 28.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los.
Mitarbeiter und Sponsoren der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

LIES MICH !

KURZFILM ZU DRIVER 3

Vermischtes | Reflections Superhirn Martin Edmondson (unten) hat sich im Vorfeld zu *Driver 3* mächtig ins Zeug gelegt und einen dreiteiligen Kurzfilm produziert. Die erste Episode wurde von Regisseuren der Ridley Scott Associates abgedreht und war unglaublich erfolgreich. Bereits nach kurzer Zeit zählte die *Driver*-Webseite über eine halbe Million Besucher, die sich den Spot zu Gemüte führten. Der zweite Teil soll am 11. März kommen. Anfang April gibt's den ganzen Streifen zu bestaunen. (RW)

Info: www.atari.com



»Wahre Kunst: unauffällig onanieren.«

DOOM 3

Vermischtes | Id-Software erweist sich als DVD-Muffel: Obwohl bereits viele Software-Hersteller auf DVD umgestiegen sind und neue Titel ausschließlich auf diesem Medium veröffentlichen, soll der Top-Titel *Doom 3* immer noch auf CD-ROM ausgeliefert werden. Grund: Id befürchtet, dass die meisten privaten Nutzer kein DVD-Laufwerk besitzen und mit einer entsprechenden Version nichts anfangen könnten. Alles klar ... (RW)

Info: www.idsoftware.com



»PCA-Konferenz: Gehirne flüchten.«

EA ERWIRBT UEFA-LIZENZ

Vermischtes | Electronic Arts hat erneut einen dicken Lizenz-Fisch an Land gezogen. Das Softwareunternehmen und der europäische Fußballverband UEFA unterzeichneten einen Vertrag, der EA die exklusiven Nutzungsrechte für Spiele zusichert. *EURO 2004* zur Fußball-EM soll pünktlich zum Anstoß in Portugal erscheinen. Simuliert werden sämtliche Teams und Spieler. (RW)

Info: www.electronic-arts.de

BILD DIR DEINE MEINUNG!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt:
Welches der folgenden, zusätzlichen Features ist für Sie bei einem (Multiplayer-)Spiel am wichtigsten?





»Tolle Idee: in der Mittagspause zum McDrive-Schalter.«

Erstmals donnern Sie mit Formel-Rennern über Grand-Prix-Kurse.

So wahr ich hier flitze!

Ehrlich! Größer, schöner und realistischer soll DTM RACE DRIVER 2 werden. So mögen wir's.

Rennspiel | Klingt vielversprechend, was Codemasters da mit *DTM Race Driver 2* vorhat. Der Vorgänger war eines der erfolgreichsten Rennspiele des vergangenen Jahres. Das lag nicht zuletzt am klasse inszenierten Story-Modus. Auf einen solchen setzen die Raser-Macher erneut, diesmal erzählt durch gerenderte Zwischensequenzen. Darüber hinaus warten 35 originalgetreu nachgebildete Wagen auf ihren Einsatz in 30 Rennserien auf 56 Rennstrecken. Wahnsinn! Deutsche Tempo-Fans freut, dass das Spiel eine komplette DTM-Saison inklusive aller Regeln, Tankstopps und Kurse simuliert. Für mehr Wirklichkeitsnähe sorgen ein komplettes Schadensmodell, die Berechnung des Spritverbrauchs und das exakte Windschatten-Verhalten der Autos. Da die neue Grafik-Engine auch noch detailreichere Bilder liefert, jubeln wir schon mal dezent vorab. CHRISTIAN BIGGE

Info: www.codemasters.com/dtm2



Atari verhilft dir zu einem Ständer!

Ein gewinnendes Lächeln ist schön, ein gewinnender PC-ACTION-Leser aber noch viel schöner!

Fans dürfen frohlocken! Wer träumte nicht schon immer von einem schmucken *UT 2004*-Aufsteller, der die Original-Unterschriften von Jay Wilbur und Mark Rein trägt? Kaum zu glauben: So ein unbezahlbares Einzelstück gibt's diesen Monat zu gewinnen! Zusätzlich spendiert Atari zehn transparente *UT 2004*-Mauspads, die sicher in die Geschichte eingehen werden.

ATARI

Frage: Wie heißt die Vertriebsfirma von UT 2004?

A) Atari
A) Infogrames
A) Bomico

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie den Gewinnspielen auf Seite 28.

Abgreifen und mitmachen per SMS!

PAINKILLER/ALIENWARE

SEITE 25

Zusammen mit Dreamcatcher und Alienware verlost PC ACTION den Monster-PC im *Painkiller*-Design. Sie wollten schon immer einen 3-GHz-Pentium-4-Rechner mit 512 MByte RAM und Geforce FX 5950 Ultra Ihr Eigen nennen? Dann beantworten Sie einfach die Frage auf Seite 25 und senden Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 26" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 26 A) an die 81 114* (aus Deutschland), 0900 101 010** (aus Österreich) oder 72 444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 650****; Schweiz: 0901 210 211*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Painkiller-PC", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



ATARI

SEITE 26

Atari und PC ACTION verlosen mega-exklusive Pappaufsteller zu *Unreal Tournament 2004*. Der Clou: Die Kleiderständer zieren die Unterschriften der Chef-Entwickler Jay Wilbur und Mark Rein. Beantworten Sie die Frage auf Seite 26 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 25" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 25 C) an die 81 114* (aus Deutschland), 0900 101 010** (aus Österreich) oder 72 444*** (aus der Schweiz). Dann bekommen Sie nach und nach vier weitere Fragen mit Antwortmöglichkeiten auf Ihr Handy geschickt. Erneut senden Sie daraufhin bitte Ihre Antwort mit Schlüsselwort „pca 25" und Lösungsbuchstaben (also etwa „pca 25 B") an die 81 114* (aus Deutschland), 0900 101 010** (aus Österreich) oder 72 444*** (aus der Schweiz). Nur die Besten kommen zur fünften Frage und können einen Pappaufsteller abgreifen. Viel Glück!





DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN!

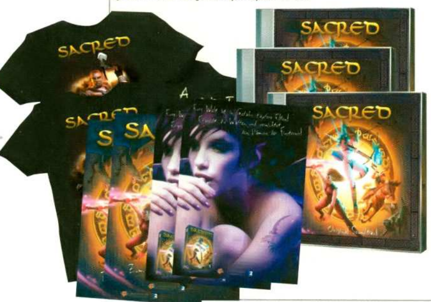
SEITE 40

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 27", darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 27 gta 3) an die 81 114* (aus Deutschland), 0900 101 010** (aus Österreich) oder 72 444*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 651****; Schweiz: 0901 210 212*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.

SACRED

SEITE 103

In Zusammenarbeit mit Take 2 und Ascaron verlosen wir fünf Sets zum Action-Rollenspiel *Sacred*, bestehend aus Poster, T-Shirt und Soundtrack zum Spiel. Was Sie tun müssen, um diese Schätze abzugreifen? Beantworten Sie die Frage auf Seite 103 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 29" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 29 B) an die 81 114* (aus Deutschland), 0900 101 010** (aus Österreich) oder 72 444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 650****; Schweiz: 0901 210 211*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Sacred", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



SINGLES: FLIRT UP YOUR LIFE

SEITE 111

Koch Media und PC ACTION tun was für *Singles*. Damit Sie lernen, wie man richtig anbaggert, gibt's fünf Exemplare der Lebenssimulation zu gewinnen. Auf dass Sie beim ersten Date dann richtig angezogen sind, schmeißen wir zusätzlich drei streng limitierte T-Shirts unters Volk. Beantworten Sie die Frage auf Seite 111 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 30" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 30 B) an die 81 114* (aus Deutschland), 0900 101 010** (aus Österreich) oder 72 444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 650****; Schweiz: 0901 210 211*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Singles", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



DARAUF WARTEST DU!

SEITE 55

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 28" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 28 anno 2109) an die 81 114* (aus Deutschland), 0900 101 010** (aus Österreich) oder 72 444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 651****; Schweiz: 0901 210 212*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth.
Oder senden Sie eine E-Mail an habenwill@pcaction.de.

*Pro SMS 0,49 EUR/SMS. (Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil € 0,12); ** 0,60 EUR/SMS; *** 0,70 SFR/SMS; **** 0,41 EUR/min; ***** 0,50 SFR/min

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

NETNEWS

LAN-Partys und Online-Spiele rulen, wie es auf Neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier von PlanetLAN weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!

Felix Lohmeier
Aka Parcefix
21 Jahre
PlanetLAN
fl@planetlan.de

„Auf der CeBIT ist dieses Jahr der E-Sport zu Gast. Mit WCG, DCMM und ESL auf dem Programm lohnt sich die Reise nach Hannover für jeden ambitionierten Zocker."

Fotos (3): NGL

»Immer dreister: CS-Spieler campen im Pornokino.«

Ganz großes Kino!

Zockerfreundliches Berlin: Auf der Leinwand liefen nicht die neuesten Hollywood-Streifen, sondern die Finalspiele der NGL-MEISTERSCHAFT.

Kranke Welt! Wir arbeiten uns den Arsch ab, um zu überleben, und die verdienen 10.000 Euro beim CS-Zocken!

»Das Event-Management vergaß die Tischdecken. Glücklicherweise konnte Kollege Bezold mit der Lack-Unterwäsche seiner XXL-Freundin aushelfen.«

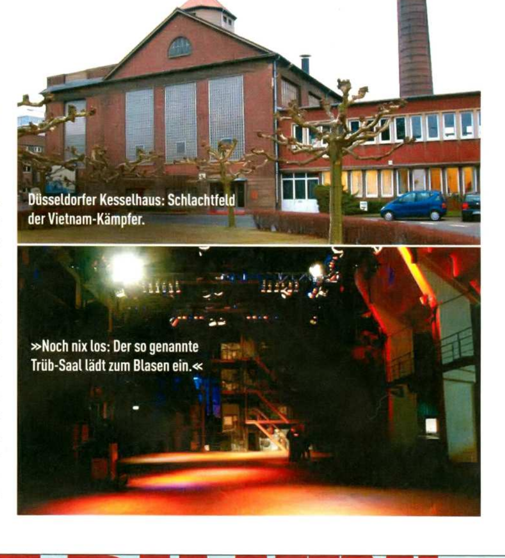
E-Sports | Zum Abschluss der ersten Saison der LAN-Party-Liga „NGL" hat sich Veranstalter Freaks4u einen besonderen Austragungsort ausgesucht: Profispieler und Zuschauer mischten sich Mitte Januar im Berliner Kino „Cubix" unter die Stammgäste. Die Profis kämpften in fünf Disziplinen um 65.000 Euro Preisgeld, während die Fans deren Spielzüge von den Kinosesseln aus verfolgten. An zwei Wochenenden hat die NGL die besten Zocker von *Battlefield 1942*, *Counter-Strike*, *Warcraft 3: TFT*, *FIFA 2003* und *Raven Shield* ermittelt und dabei selbst am meisten abgeräumt: Der Clan Mousesports, der ebenso wie die NGL zu Freaks4u gehört, hat sich sowohl in *Battlefield 1942* als auch in *Counter-Strike* die Meisterschaft filmreif gesichert und ein Preisgeld in Höhe von 18.000 Euro abgezockt. Auf den Plätzen landeten bei *Battlefield* Deutschlands Kranke Horde und Stoßtrupp Steiner. Bei *Counter-Strike* sicherte sich High Fidelity den zweiten Platz vor a-Losers und mTw. Als besonderes Schmankerl für *Counter-Strike*-Fans war der Auftritt der Nationalteams (TeamGer) gedacht, die ihr Halbfinale im Clanbase Nationscup V vor Ort austrugen. Unser Nationalteam musste aber vor versammeltem Publikum eine 8:25-Schlappe gegen Finnland hinnehmen. Zu den übrigen Disziplinen: Einzel- und Teamwettkampf in *Warcraft 3* dominierten die Spieler aus den Clans SK und mTw, bei *FIFA 2003* siegte mTw|Wurst und der beste deutsche *Raven Shield*-Clan heißt Good Game. Die Gewinner amtieren nur bis zum Herbst dieses Jahres, denn die zweite NGL-Saison hat bereits begonnen. FELIX LOHMEIER

Info: www.ngleurope.com



300 Bengel für Charlie

Schon zwei Wochen vor dem Verkaufsstart gibt's eine exklusive BF: VIETNAM-LAN-Party in Düsseldorf.


Düsseldorfer Kesselhaus: Schlachtfeld der Vietnam-Kämpfer.

»Noch nix los: Der so genannte Trüb-Saal lädt zum Blasen ein.«

LAN-Party | Nicht nur im Kino, auch im Düsseldorfer Kesselhaus heißt es: „Welcome to the Jungle!" Auf einer LAN-Party mit 300 Teilnehmern wird exklusiv zwei Wochen vor dem offiziellen Release das neue *Battlefield: Vietnam* präsentiert. Vom 5. bis 7. März kann auf der *BF*-Con 04 an 32 Rechnern in einem separaten Areal das neue Spiel angetestet werden. Zum stimmungsvollen Rahmenprogramm gehört eine Party mit Live-Band am Freitagabend, eine Disco im Stile von "Radio Good Morning, Vietnam!" und ein Kino mit Filmen zum Thema Vietnam-Krieg. Die Entwickler der Spieleschmiede Dice und Vertreter von EA Games sind am Freitag vor Ort und stehen für Fragen und Diskussionen zum Spiel zur Verfügung. Veranstaltet wird die Release-Party von dem Community-Team in Zusammenarbeit mit BF-News.de und Teilen des CS-Docs-Orgateams. Die Teilnahmegebühr beträgt 24 Euro für die LAN-Party, Zuschauer berappen zwei Euro. FELIX LOHMEIER

Info: www.bfnam-lan.de

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN

Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten sechs Wochen.



	Party	Datum	PLZ/Ort	Teilnehmer	ASUS WWCL	URL
	DEUTSCHLAND					
1	Böhlen LAN VII	27.02.2004	04564 Böhlen	350	✘	www.boehlen-lan.de
2	Leaving the Reality 8	05.03.2004	15234 Frankfurt/Oder	480	✘	www.npffo-ev.de
3	BF:Vietnam Release	05.03.2004	40549 Düsseldorf	300	✔	www.bfnam-lan.de
4	LANresort (CenterParcs)	12.03.2004	29646 Bispingen	400	✘	www.lanresort.de
5	IBL – Die Neun Pforten	19.03.2004	75038 Oberderdingen	308	✔	www.ibl-lan.de
6	Community Lan #2	19.03.2004	51069 Köln	600	✘	www.com-on.org/lan2/
7	Mampf #4	19.03.2004	33175 Bad Lippspringe	312	✔	www.mampf-online.de
8	LANwirtschaft V	19.03.2004	06237 Spergau	540	✘	www.lanwirtschaft.de
9	C-MaxX VI	26.03.2004	21244 Buchholz i.d.N.	444	✔	www.c-maxx.net
10	The Summit III	02.04.2004	49074 Osnabrück	1.085	✘	www.the-summit.de
11	['ju:nien] VII	02.04.2004	58093 Hagen	665	✘	http://union.lanparty.de
12	Mil-LAN-niuM 7	02.04.2004	97070 Würzburg	450	✔	www.mil-lan-nium.de
13	SaarLANer 3	02.04.2004	66271 Kleinblittersdorf	350	✔	www.saarlaner.de
14	CTL 2004	09.04.2004	90491 Nürnberg	800	✔	www.ctl2004.de
	Österreich					
	nur48stunden – Teil 11	27.02.2004	8200 Gleisdorf	320	✔	www.nur48stunden.at
	Freestyle-LAN II	12.03.2004	4550 Kremsmünster	120	✔	www.freestyle-lan.at
	Schweiz					
	time2wonder 2k4	12.03.2004	4415 Lausen	400	✔	www.time2wonder.ch
	sLANp IX	08.04.2004	8180 Bülach	450	✔	www.slanp.ch
	LANCON 4	09.04.2004	4053 Basel	300	✔	http://lancon.kabelsalat.ch
	LANforce 6	23.04.2004	3400 Burgdorf	504	✔	www.lanforce.ch

Bitte ein CeBIT!

Für die diesjährige CEBIT vom 18. bis 24. März haben sich die WCG, die DCMM und die ESL angekündigt.

E-Sports | Die CeBIT in Hannover, macht der Games Convention Konkurrenz. Jede größere Computer- oder Jugendmesse hat inzwischen E-Sport auf dem Programm, nun zieht die Messe-Queen nach. 2.000 Quadratmeter Hallenfläche werden alleine für den Stand der World Cyber Games in Halle 16 reserviert: Die WCG feiert dort ihr Kick-off-Event für die Vorausscheidungen in Deutschland, Österreich und der Schweiz. Darum kümmern sich ab sofort die Advanced Cyber Entertainment und PlanetLAN als neue Rechtehalter. Die Szene der Computerbastler wetteifert dieses Jahr auch in Hannover mit ihren aufwendig umgebauten Computern im Rahmen der 3. Deutschen Casemod-Meisterschaft um die Gunst der Fachjury. Die ESL ist mit einem Spitzenspiel aus der Pro Series am zweiten Messetag präsent. FELIX LOHMEIER

Info: www.cebit.de



»Mieses Design: Grundig pleite.«



BESSERWISSER

GIGA-MODERATOR ETIENNE GARDÉ IST EIN KINDERSCHÄNDER.


»Dumm: Beim Kacken ließ Etienne das Mikrofon angeschaltet.«

Monster of Zock

Jeder redet über die Zukunft von Onlinespielen. Aber was ist eigentlich mit der Vergangenheit? Die Geschichte des E-Sports reicht weiter zurück, als die meisten wissen. Ich erinnere mich zum Beispiel noch ganz genau an mein erstes E-Sport-Erlebnis: Irgendwann in den Achtzigern stellte sich ein Barbesitzer einen *Pac-Man*-Automaten in seine Kneipe. Es war das einzige Videospiel im Umkreis von 500 Kilometern und natürlich zog mich das Spiel sofort in seinen Bann. Ich avancierte innerhalb weniger Wochen zum unantastbaren Highscore-König. Die Leute nannten mich nur noch „Pac-Master". Sogar ein Rapper benannte sich nach mir. Ich war ein Held. Frauen standen Schlange vor meiner Wohnungstür und bewarfen mich mit ihrer Unterwäsche, die Stadt benannte Brücken, Straßen und Schulen nach mir und Michael Jordan schickte Geburtstagsgrüße. Es war eine gute Zeit. Leben auf der Überholspur. Jedes Mal, wenn ich einen neuen Highscore holte, rief ich meine Freunde an, damit sie mir huldigen konnten und sich schlecht fühlten. Wofür sind Freunde schließlich sonst da? Doch eines Tages zog dieser neue Nachbarsjunge in die Straße. Gerüchten zufolge sollte er in seiner Heimatstadt einen *Pac-Man*-Automaten mit seinem Highscore zum Absturz gebracht haben. Ich ließ mich von den Geschichten natürlich nicht beeindrucken. Wie üblich ging ich jeden Sonntag in die besagte Kneipe, um mich von meiner eigenen Leistung beeindrucken zu lassen. Doch an diesem einen Sonntag war alles anders. Meine Initialen waren nicht mehr auf Platz 1 der Highscore-Liste! Augenzeugen berichteten von einem kleinen Jungen mit einem Gesicht wie ein Flaschenöffner und Schuhen mit Klettverschluss. Dieser kleine Fahrstuhlpupser ... Natürlich konnte ich das nicht auf mir sitzen lassen. Meine Ehre und mein Sportgeist standen auf dem Spiel. Also suchte ich den kleinen Rotzlöffel auf, erklärte ihm die Situation, brach ihm beide Arme und resetete den Automaten. Für mich war das nicht nur das erste Wettkampf-Erlebnis mit einem Computerspiel, sondern auch der Beginn einer auf Sportlichkeit basierenden Karriere als Gamer. ETIENNE GARDÉ

Ei, ei, ei, verboten!

Auf der nächsten REGROUP-LAN-PARTY in den Niederlanden stehen sogar indizierte Spiele auf dem Programm.

LAN-Party | Nahe der deutsch-niederländischen Grenze veranstaltet Regroup die elfte Ausgabe der stetig wachsenden LAN-Party. Ihren Geltungsanspruch für die LAN-Party-Szene hat sie mit der Erhöhung um weitere 200 auf 950 Teilnehmer deutlich gemacht. Über die üblichen Dinge hinaus bietet der Veranstalter eine 11-MBit-Standleitung, mit deren Hilfe jeder Teilnehmer den Kontakt nach Hause halten kann. Außerdem stehen bei den Turnieren in Deutschland indizierte Spiele auf dem Programm. Vom 12. bis 14. März ist also die beste Zeit für einen Besuch bei den Käsefressern. Zocker mit PC zahlen 33 Euro Eintritt; Besucher können den Spielern einen Tag lang für fünf Euro über die Schultern schauen. FELIX LOHMEIER

Info: www.regroup.nl

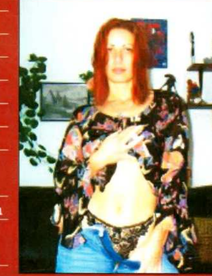


»Die Plattenbauten im Osten wirken nach wie vor bedrohlich.«

DOMINA LUDENS
DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig steigenden Menge der Zockerweibchen vor.

Name: Sandra
Beruf: Technische Zeichnerin
Alter: 31 Jahre
Nickname: Anubis
E-Mail: Jugger2067@gmx.de
Homepage: –
Lieblingsgenre: Ego-Shooter
Lieblingsspiele: UT 2003 und Vorgänger
Seit wann ich spiele: Seit 4 Jahren
Statement: I have a soft spot for some one but who is my secret ;-))



Anm. d. Red.: Dein Statement macht uns neugierig. Hast du die Sprache auch mit „Englisch for Runaways" gelernt? Das Bild finden wir aber wirklich spitze. Lediglich Joachim Hesse blieb cool. Zitat: „Die ist mir 15 Jahre zu alt."

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns! Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab damit an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.

LIES MICH!

COMMUNITY-LAN 2

E-Sports | In der Squash&-Badminton-Arena Köln-Dellbrück findet vom 19. bis zum 21. März Kölns größte NGL-LAN-Party statt. Auf rund 2.000 Quadratmetern geht unter anderem bei *BF 1942*, *C&C Generäle*, *Counter-Strike*, *FIFA 2003* und *Warcraft 3* so richtig die Post ab. Für Schlafmöglichkeiten und Nahrungsmittel ist natürlich gesorgt und zur Auflockerung gibt's coole Bühnenshows mit Moderation. (AI)

Info: www.com-on.org/lan



CYBER-X-GAMES-DISASTER

E-Sports | Angekündigt als größtes Gaming-Event aller Zeiten mit 600.000 Dollar Preisgeld und 2.500 Teilnehmern, entpuppten sich die Cyber-X-Games in Las Vegas als Flop. Das *Counter-Strike*-Turnier, das mit 159.000 Dollar dotiert war, musste aufgrund von technischen Problemen am Samstagabend abgebrochen werden. Die Promotion im Vorfeld war perfekt, aber die Durchführung eine Katastrophe. Nun stellt sich die Frage, ob die Nachfolgeveranstaltung, die für den Sommer mit einer Rekordsumme von einer Million Dollar Preisgeld angekündigt war, noch stattfinden wird. (FL)

Info: www.cyberxgaming.com

ESL C&C: G: 1ON1 AMATEUR SERIES

E-Sports | Electronic Arts und Turtle Entertainment starten eine eigene Amateurliga für EAs Strategietitel *C&C Generäle*. Der Name: „ESL C&C Generäle 1on1 Amateur Series". Die Liga wird in Deutschlands größte Online-Liga, die Electronic Sports League („ESL"), eingebettet. „Bei diesem Projekt geht es in der Hauptsache um die Nähe zur Community und den reinen Spaß am Zocken für jeden, der Lust und Laune hat. Turtle ist da mit seinen guten Beziehungen zur Community der richtige Partner", schwärmt Pete Larsen, Product Marketing Manager EA GAMES. (AI)

Info: www.esl-europe.net/de

FRIDAY NIGHT GAMES

E-Sports | Schon zum vierten Mal haut Turtle Entertainment mit Unterstützung von Intel 80.000 Euro Preisgeld raus, um damit die Elite der deutschen Onlinespieler zu krönen. Diese messen sich in vier Disziplinen: *Warcaft 3*, *Counter-Strike*, *FIFA 2004* und *Live for Speed*. Die neue Saison wird uns bis zum 4. Juli mit spannenden Topbegegnungen unterhalten, die im Rahmen der Friday Night Games live ins Internet gesendet werden. (FL)

Info: www.esl-europe.net/de/pro-series



»Trotz 10-Euro-Pauschale: überfüllte Wartezimmer.«

DIE NEUE 1&1 SER

NEU!

100% FTP-BACKUP!

Ab sofort bieten Ihnen die 1&1 Server sensationell mehr Sicherheit: Das 100% Backup-System! Das heißt, der Backup-Platz entspricht der Festplatten-Größe – beim Root- und Windows-Server können Sie Ihren gesamten Speicherplatz sichern, so oft Sie wollen, und das ohne Berechnung des Traffics. Beim 1&1 Managed Server erfolgt die Datensicherung automatisch.

NEU!

JETZT BEI 1&1!

CONFIXX 3.0 PROFESSIONAL

Bei den **1&1 Root-Servern** überzeugt das neueste Confixx Professional 3.0 durch neue Oberfläche, verbesserte Benutzerführung und Sicherheit. Optimierte Rechteverwaltung, alle Funktionen mit einem Login möglich. Unterstützung von SPAM-Filtern und Mailinglisten u. v .m.

NEU!

SERIELLE KONSOLE!

Die serielle Konsole erlaubt Ihnen bei den **Root- und Windows-Servern** auch ohne Netzwerk den Zugriff über die serielle Schnittstelle z. B. bei Fehlern in der Netzwerk-Konfiguration.

1&1

CPU 42°C

Funktion + -

1&1 ROOT-SERVER
Maximale Handlungsfreiheit für LINUX-Profis

- **Neu!** 100% Backup für optimale Datensicherheit
- **Neu!** SuSE Linux 9.0 Betriebssystem
- **Neu!** CONFIXX 3.0 Professional (vorinstalliert)
- **Neu!** Serielle Konsole
- 1&1 Recovery-Tool
- Eigener Mailserver
- „Gameserver-Ready" u. v. m.

1&1 Root-Server L — Nur 69,– €/Monat* — 75 GB Traffic/Monat

1&1 ROOT-SERVER L:
Intel Celeron mit 2.400 MHz, 512 MB-RAM, 80 GB Festplatte, 75 GB Traffic/Monat

1&1 Root-Server mit noch schnelleren Prozessoren und mehr Speicherplatz, z. B. Intel Pentium 4 mit 3.060 MHz-Prozessor und 120 GB Festplatte finden Sie im Internet: www.1und1.de/server

1&1 WINDOWS-SERVER
Administration über neuestes Windows-Betriebs-System

- **Neu!** 100% Backup für optimale Datensicherheit
- **Neu!** Windows Server 2003 (Standard Edition, vorinst.)
- **Neu!** Serielle Konsole
- Microsoft IIS 6.0 Webserver (inkl. ASP + .NET-Framework)
- FrontPage® 2002 + Webmatrix CD
- uneingeschränkter Admin-Zugriff
- „Gameserver-Ready" u. v. m.

1&1 Windows-Server L — Nur 89,– €/Monat* — 75 GB Traffic/Monat

1&1 WINDOWS-SERVER L:
Intel Celeron mit 2.400 MHz, 512 MB-RAM, 80 GB Festplatte, 75 GB Traffic/Monat

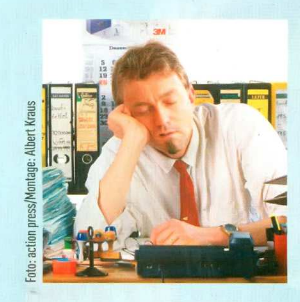
1&1 Windows-Server mit noch schnelleren Prozessoren und mehr Speicherplatz, z. B. Intel Pentium 4 mit 3.060 MHz-Prozessor und 120 GB Festplatte finden Sie im Internet: www.1und1.de/server

* Einmalige Einrichtungsgebühr 99,– €. Preise inkl. MwSt. Versandkosten bei zusätzlicher Software-Bestellung 6,– €. Zusätzliches Transfervolumen: Volumenabhängig von 0,003 €/MB bis 0,006 €/MB.



Mehr Infos: 01 80/5 00 - 15 35 (0,12 €/Min.)

LESERBRIEFE


Foto: action press/Montage: Albert Kraus

Der große Beamtentest

Staatsdiener sind beliebt wie Furunkel. Aus einem unfairen Grund: Neid.

Beamte beherrschen ihren Job im Schlaf, sind unkündbar, zahlen so wenig Steuern, wie wir netto kriegen, und ihre üppigen Renten sind sicherer als unsere unsicher. Aber: Sie verdienen es! Überlegen Sie nur, wie hart es ist, Amtsdeutsch zu schreiben. Ich machte den Selbstversuch mit einem Spieletest.

Extraterrestrische Lebensformen gelangen zu der Entscheidung, in Tötungsabsicht hierorts eine Erdinvasion zur Durchführung zu bringen. Im Rahmen des Computerprogramms "Alien Shooter" wird dem PC-Benutzer der Bescheid zuteil, dem Übergriff auf einem Militärwesen unter Wahrung der nötigen Obsorge Einhalt zu gebieten. Durch Inmarschsetzung/Waffeneinsatz - sowie mittels Gebrauch der Peripheriegeräte Maus und Tastatur - wird die Herbeiführung des Hinscheidens der minderintelligenten Hundertschaften von Aggressoren Pflicht, wobei eine Optikdarstellung nach DIN-Norm "640x480" und Ton-Begleitung in Form von Elektronikgitarren-Schnellrhythmik zum Tragen kommt. Aufgrund der infolge von Nichtbeachtung von Vorschriften nötigen Tötung der Insektoiden wird beim Versterben derselben das Zurückbleiben von Unmengen von zur Lebenserhaltung als Notwendigkeit erachteten Organen eine Unvermeidbarkeit werden. Bestünde ein Vorhandensein der Software "Serious Sam" auf dem Taschenspielgerät "Game Boy", würde die Bildwiedergabe bzw. das Gebaren eine Analogie zu dem Kleinstcomputer mutmaßen lassen - wobei diesbezüglich nun keine Böswilligkeit zur Unterstellung kommen sollen dürfe, da "A.S." bei einem zur Zahlungspflicht nötigen Minderbetrag i.H.v. € 15,- mit der für Unterhaltungsautomaten signifikanten Perspektive nach Norm DIN "Sichtweise v. oben a. d. Schräge" durchaus die Vermittlung von Kurzzeitigkeitskurzweil zu erreichen gelingt. Zwischen der in Auftrag gegebenen Durchführung der Beseitigung der Bedrohung kommt das Virtual-Pendant des Computerbenutzers mittels aufgefundener Zahlungsmittel zur Erlangung von bis zu 8 weiteren, im Programm beinhalteten Pulverschießvorrichtungen/Waffenapparaturen sowie Munitionierung oder Zusatzgerätschaften. Oder es erfolgt seitens des PC-Besitzers eine Verbesserung mittels käuflichen Erwerbs von Charakterwertigkeiten. Nach Betrachtung sämtlicher Aspekte gelangt der Prüfungsausschuss des Amtes für Unterhaltungselektronik zu der Beurteilung "Ausreichend".

So. Ich hoffe, dass ich nicht allzu gut verständlich geschrieben (Übersetzung auf Seite 94) und bewiesen habe, dass auch ich einen guten Beamten abgegeben hätte. Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel

Mehr Schwachfug unter: www.harald-fraenkel.de



»Feinkost Käfer: aggressivere Werbekampagne.«

BLUTWURST?

Nennt mich ruhig hirntot, wenn ihr mir die Frage nachvollziehbar beantworten könnt, aber was zum Teufel hat „Rache ist Blutwurst!" (auf dem Cover) mit dem Heft zu tun? Soll das nur spaßig-sinnlos sein oder hat's einen tieferen Sinn?

CHRISTOPH LOREY, PER E-MAIL

Und noch einer von den Metzgern, die das Heft am Kiosk mit dem Fachblatt der Fleischer-Innung verwechselt haben. Wir wussten, dass der Trick funktioniert.

UNGLÄUBIGER THOMAS

Vergib mir, PCA, denn ich habe gesündigt, ich habe eine Ausgabe PC Games gelesen und meine Augen fingen an zu bluten, meine Weltanschauung wurde verändert, mein Leben wird nie wieder so sein wie vorher. Ich leide noch immer unter Krämpfen von Ernsthaftigkeit und Humorlosigkeit, vergebt mir.

THOMAS A., PER E-MAIL

Waschet, reiniget euch! Tut das Böse, das ihr getan habt, von meinen Augen hinweg, höret auf, übel zu tun! (JESAJA 1,16). Doch sei dir vergeben. Und höre: Bluten dir nun die Hände statt der Augen, gehe nicht hin, um Neid zu säen unter deinen Nächsten. (FRÄNKEL, 0,815)

GEDANKEN GUT!

Wie kommt ihr immer auf diese herrlich bekloppte Scheiße, die ihr unter die Leserbriefe und Bilder schreibt? Ich mein, so viel sinnlose und primitive Gedanken kann

doch kein Lebewesen haben? Doch mich fasziniert und erfreut euer seltsam und anscheinend krankhaft funktionierendes Gehirn. Mich interessiert, wie man sich so viel – zugegeben kreativen – Müll ausdenken kann. Bitte um Erklärung.

MICHAEL SCHOLZ, PER E-MAIL

Wir dürfen keine Auskunft zum Thema Drogen geben.

VORSICHT BISSIGER REDAKTEUR

GEHIRNSPARER

Hi ho, Leserbriefonkel, ich hätte eine Bitte. Könntest du den Satz „Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache“ [Anmerkung der Red.: Steht jeden Monat im „Briefkasten“] *riesengroß auf eine Seite bei den Leserbriefen drucken? Damit es auch die letzten Gehirnsparer merken. Mir gehen nämlich die Typen auf die Nerven, die sich dauernd aufregen, dass du nur Müll antworten würdest. [...]*

DANNY NIERUCH, PER E-MAIL

Deine Idee ist gut, wir gehen wegen der ganz Blinden aber lieber auf Nummer Sicher:

DIE MAUER MUSS WEG!



»Die DDR im Jahr 2004: immer weniger Teilnehmer an Montagsdemonstrationen.«

Liebe PCA-Redaktion, zunächst möchte ich Ihnen gratulieren, ein Computerspiele-Magazin zu veröffentlichen, das wenigstens nach außen noch ein bisschen herstellerunabhängig erscheint. Das ist auch der Grund meines Abonnements. [...] Ich glaube aber trotz steigender Auflagenzahlen nicht, dass es sich ein Magazin wie PC ACTION leisten kann, Hunderttausende (potenzieller) Leser in Ostdeutschland zu vergraulen. Demnach sollten Sie dafür Sorge tragen, dass Ahmet Iscitürks unqualifizierte Kommentare zu Wiedervereinigung, Mauer, DDR etc. nicht mehr den Weg durch die Qualitätskontrolle finden. Ich war nicht darauf vorbereitet, rund 15 Jahre nach der Wiedervereinigung noch so etwas lesen zu müssen. Andererseits könnte es sein, dass Ihre Zielgruppe, auch die im Osten Deutschlands, rein von der Altersstruktur her nicht mehr weiß, was die DDR eigentlich war. Dann wären Herrn Iscitürks Ausflüsse egal. [...]

JENS MILDNER, PER E-MAIL

Sie haben vollkommen Recht. Entschuldigen Sie! Sollen wir Ihnen als Entschädigung ein paar Bananen schicken?

SCHNÜFFLER

Bezüglich der „Unriechbarkeit“ eurer Zeitschrift (Seite 52, 3/04): So was gab's doch schon bei Leisure Suit Larry 7 – den Cybersniff 2000. Ein Stück Papier mit Rubbelfeldern, die man in bestimmten Situationen im Spiel aufmachen musste, um ein noch intensiveres Spielgefühl zu bekommen. Das ist doch DIE Idee – die erste interaktive Zeitschrift. [...] Jeder will dann ein Exemplar haben (ihr werdet reich),



REDAKTEURE AM PRANGER

Auf Seite 81 von PCA 3/2004 hat Benjamin Bezold zwei elementare Fehler begangen. Erstens schrieb er im zweiten Drittel des zweiten Abschnittes: „Und was, wenn Sie mal Prügel beziehen? Saugen Sie einfach einem Sterblichen das Blut aus oder verschlingen Sie als Kain dessen Seele.“ Ich hab sowohl die Soul-Reaver- als auch die Blood-Omen-Teile gespielt. Und da war Raziel ein Soul Reaver, also SEELENJÄGER. Das bedeutet, Raziel verschlingt Seelen, nicht der nach Blut dürstende VAMPIR namens Kain. [...] Katastrophaler war sein zweiter Fehler! Er schrieb am Anfang der genannten Seite: „... für 50 Euro finden Sie im Handel die Special Edition.“ Das wäre keine Tragödie, wenn er nicht ein paar Zeilen später „Die normale Fassung kostet übrigens schlappe fünf Mäuse mehr.“ geschrieben hätte. [...]

DIRK HARTMANN, PER E-MAIL

Wir könnten nun kundtun, dass **Benjamin Bezold** dümmer ist als ein toter Wombat. Doch als topaktuelles Magazin ist es unsere Pflicht, Leser nur mit Neuigkeiten zu versorgen. Deshalb machen wir's kurz: Die Pranger-Kommission schickte den Kollegen zu einem Jeanette-Biedermann-Konzert – in die erste Reihe – und verpasste ihm ein T-Shirt mit der Aufschrift „Jeanette, ich werde dich töten!“. Unerfreulicherweise ging unser Plan nicht ganz auf. Bezold ist zwar nach wie vor von Biedermanns Blökstimme taub. Aber obwohl sich acht Bodyguards um ihn kümmerten, konnte er bereits drei Wochen später wieder Nahrung mit dem Strohhalm zu sich nehmen.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Thomas Dziewiszek	Auf der DVD 3/2004 fehlte der *Sims*-Trailer. Dafür war ein *GTA*-Mod doppelt vorhanden, es gab zwei Wallpaper-Verzeichnisse mit zum Teil alten Inhalten und – SKANDAL! – es tauchte ein Logo der PC Games auf. Wir würden gern behaupten, das habe ein Praktikant verbockt. Es war aber Mediengestalter Thomas Dziewiszek. Der macht das hauptberuflich. Natürlich sorgten wir für eine drastische Gehaltskürzung. Jetzt kann die Gehirnbremsbacke schauen, wie sie mit 5.000 Euro netto im Monat klarkommt.	Bill Gates (Wir glauben, dass es sich um einen Leser mit Persönlichkeitsspaltung handelt. Wenn's der echte Windows-Erfinder wäre, hätte er die Bugs sicher übersehen.)
Paul Krügel	Der Layouter schoss im Test zu *Vietcong: Fist Alpha* einen Bock. Auf Seite 85 stand deshalb „Unser Geheimtipp: *Vietcong: Purple Haze* enthält Original & Add-on für ca. 40 !“. Die fehlende Kennung „€“ hatte schlimme Folgen. Leser Christoph Luckner sendete uns 40 Ausrufezeichen und bestand darauf, dass wir ihm dafür *Purple Haze* schicken. Den nervigen Kerl abzuwimmeln, kostete echt Nerven. Und Paul Krügel 40 Stunden lang mit einer Peitsche zu behandeln, ziemlich Kondition.	Christoph Luckner
Carola Giese	Die Layouterin schrieb auf das Cover der Ab-18-Ausgabe eine Null, die dort nicht hingehörte. Unten links stand unter „Tipps & Tricks“ deshalb „*Vietcong: Fist Alpha*, **0** *Lords of Everquest*, *X 2 – Die Bedrohung* ...“. Wir legten der jungen Dame nahe, nie wieder ihren Spitznamen „Null“ aufs Cover zu schmuggeln, weil wir sie trotz ihrer Liebe zur Kreativität sonst an ein in München erscheinendes Computermagazin verschenken. Sie weinte vor Angst.	David Knocke, Dimitry Nezlav, Alexander Mertz

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE

Platz	Trend	Vormonat	Spiel	Hersteller
1	Λ	(3)	CALL OF DUTY	Infinity Ward
2	–	(2)	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND	EA Black Box
3	V	(1)	MAX PAYNE 2	Remedy
4	Λ	(6)	SPELLFORCE	Phenomic
5	Λ	(12)	KNIGHTSHIFT	Zuxxez
6	V	(5)	KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC	Bioware
7	–	(7)	BATTLEFIELD 1942	Digital Illusions
8	Λ	(11)	GTA VICE CITY	Rockstar Games
9	V	(4)	GOTHIC 2	Piranha Bytes
10	Λ	(19)	NHL 2004	EA Sports
11	V	(10)	COUNTER-STRIKE	Gooseman
12	V	(8)	VIETCONG	Pterodon
13	–	(13)	FUSSBALLMANAGER 2004	EA Sports
14	Λ	(17)	DIABLO 2	Blizzard Entertainment
15	Λ	(16)	FIFA 2004	EA Sports
16	V	(9)	MAFIA	Illusion Softworks
17	Λ	(NEU)	MORROWIND	Bethesda Softworks
18	–	(18)	C&C: GENERÄLE	EA Pacific
19	V	(14)	WARCRAFT 3	Blizzard Entertainment
20	Λ	(NEU)	XIII	Ubisoft Paris

DU HAST GEWONNEN!

Stefan Fuderer, Polch
erhält ein Spiel

BREED
(Test des Monats 3/2004)

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel?

Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „PCA 27" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: PCA 27 Pac-Man) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (Österreich) oder 72444*** (Schweiz).
Oder rufen Sie einfach an:
Deutschland: 0190 668 661****
Schweiz: 0901 210 212*****

Sie können auch eine Postkarte mit dem Titel an COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC ACTION Kennwort: „Die zock' ich am liebsten!" Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth oder eine E-Mail an liebling@pcaction.de schicken. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

* € 0,49/SMS (Vodafone-Kunden: davon Leistungsanteil Vodafone € 0,12, Zusatzentgelt Magazin € 0,37)
** € 0,60/SMS; *** sfr 0,70/SMS;
****€ 0,41/Min.; *****sfr 0,50/Min.

Der Rechtsweg ist ebenso ausgeschlossen wie die Teilnahme von Mitarbeitern der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörigen.

denn welcher Mensch möchte nicht diese einmalige Erfahrung machen? [...]

HOMER-DOH-SIMPSON, PER E-MAIL

Glaub uns: Keiner will diese Erfahrung machen. Bestell du einfach weiter diese getragenen Unterhöschen im Internet.

ER SUCHT SIE



»Unästhetisch: starke Brustbehaarung.«

Sehr geehrte PCA-Redaktion, im inciteTV-Video der Ausgabe 1/2000 gibt es ein Video-Special mit dieser wunderschönen Weihnachtsfrau. Da ich ihren Namen vergessen habe, mir die Ausgabe des Heftes abhanden gekommen ist und in dem Video nichts weiter über sie zu erfahren ist, wollte ich fragen, ob Sie mir den Namen der Dame nennen könnten.

FRANKO WENDT, PER E-MAIL

Selbstverständlich könnten wir das.

GEHT'S NOCH?

Wie geht's euch in der Irrenanstalt?

CHRISTIAN BUCHWINKLER, PER E-MAIL

Es ist nur am Wochenende hart, weil dann keine Medikamentenausgabe ist.

EPISTULA INTERRUPTA 1

Betreff: Her damit! Ich bin ein Fan eurer genialen Zeitschrift! Bei euch stimmt einfach alles! Fränkels Frisur, die Kommentare bei den Bildern, die Cover, die DVDs und eure Rebecca Ritter ist auch nicht übel! Ich muss euch (leider) so in den Arsch kriechen, da ich ein kleiner Perverser bin, der den Lula-3D-Kalender haben will! Mein Psychiater hat gesagt, ich solle alles rauslassen und dazu brauch ich euren Kalender! [...] Wenn ihr mir (hoffentlich) den Kalender zuschickt, dann an folgende Adresse: Michael Baumann

MICHAEL BAUMANN, PER E-MAIL

Geht klar! Nur eine Verständnisfrage: Ist „Michael Baumann" der Straßen- oder der Ortsname?

SPRINGERSTIEFEL ODER WAS?

Foto: action press



»Shooter immer realitätsnäher: Battlefield Vietnam berücksichtigt maximale Traglast.«

[...] Ich bin seit Pong – als alter Sack von 34 Jahren hat das damals bereits meinen Telefunken verziert – leidenschaftlicher Gamer. Besonders angetan haben es mir Online-Partien mit bekannten Ego-Shootern. Aber jetzt reicht's. Ich war beim Bund Gebirgsjäger und habe jede erdenkliche Infanterieausbildung genossen. Niemand und wirklich niemand hat mir dort beigebracht, wie ein aufgescheuchtes, eben geköpftes Huhn zu hüpfen. Eine Unart, die mir die Zornesröte ins Gesicht treibt. Wer hat diesen grobmotorischen Hupfdohlen beigebracht, über ein Schlachtfeld zu hüpfen? Da is' nix mehr mit Anschleichen, ums Hauseck linsen und taktisch vorgehen. Da erdreistet sich jeder Hosenscheißer, über die Map zu hüpfen, als wär er im japanischen Fernsehen auf 'ne heiße Pfanne gesetzt worden. Und dann knallen diese [...] einen wie mich auch noch am laufenden Band ab. Selbst wenn du den Hüpferich in einen Raum gedrängt hast, hüpft der doch glatt aus dem dritten Stock auf die Straße und munter weiter. Verständlicherweise hat ein Familienvater wie ich gegen durch exzessive Selbstbefriedigung trainierte Zappelfinger keine Chance. Nun meine Bitte: Den Herstellern muss eine Kollisionsabfrage bei Hindernissen aufgezwungen werden. Denn nur dann muss gehüpft werden, nicht aber auf einer flachen Straße. Spiele, die die Umtriebe dieser hochfrequenzinnenvibratorverseuchten Feldhasen nicht unterbinden, müssen im Multiplayer-Teil empfindliche Wertungsabschläge bekommen. [...]

JÜRGEN „EDELSTOFF" BAURAKA, PER E-MAIL

Oder du onanierst wieder mehr!

DER HAT A MEISE!

*Guten Tag, Grüße und Hallo von mir, dem Toilettenmann Weber *winkwinkwink mit sternchenlinksundrechts*. So weit zur Frenetik. Nun aber zur vorliegenden Ausgabe. [...] Ich versuche, durch [...] Ameisenfickerei gleichzeitig in die „Redakteure an den Pranger"- UND in die „Klugscheißer des Monats"-Rubrik zu gelangen, Tapferes-Schneiderlein-mäßig. [...]*

WOLFGANG WEBER, PER E-MAIL

Wir müssen deinen Brief an dieser Stelle abbrechen. Ameisenfickerei? Du weißt aber schon, dass das verboten ist? Mit Tieren und so? Über die Größe bestimmter Körperteile von dir wollen wir erst gar nicht nachdenken.

WITZBOLD DES MONATS

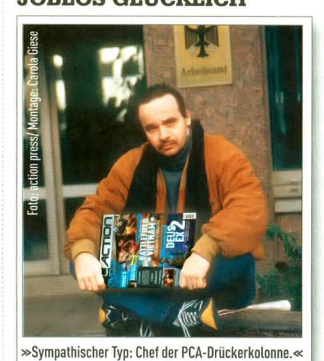
Eure Zeitschrift ist cool, aber trozdem habe ich eine Frage. Warum macht ihr keine besseren Vollversionen auf die DVD? Mafia, GTA 3 oder Halo sind besser als die üblichen Gammler-Spiele wie Archangel.

DAVID BELKIUS, LANDAU

Wir schweißen künftig einfach das Heft in Folie und legen 45 Euro bei, damit sich jeder Leser eine Vollversion aussuchen kann, ja?

JOBLOS GLÜCKLICH

Foto: action press/ Montage: Carola Giese



»Sympathischer Typ: Chef der PCA-Drückerkolonne.«

Kennt bestimmt jeder! Ämter. Unendliche Weiten. Habe in mehreren Anläufen versucht, einen KOMPLETTEN Antrag auf Arbeitslosengeld zu stellen. Fazit: Immer hat ein dubioses Formular oder eine Bescheinigung gefehlt. Bis ich mit meiner druckfrischen PCA-Abo-Ausgabe unterm Arm – zwecks Kurzweil auf öden Fluren – ins Büro des Sachbearbeiters stiefelte. Beim Wühlen in meinen (natürlich nicht vollständigen) Papieren änderte sich auf einmal einiges. O-Ton: „Ja, wenn Sie so weit sind, dann ... äääхhh ... ist das die neue PCA? Darf ich mal gaaanz kurz?" Er durfte. Und Abrakadabra ... das Heft ist bares Geld wert. Im Ernst, der Antrag ist schwuppdiwupp doch vollständig und wird in sieben Tagen (positiv) bewertet. Tasse Kaffee hab ich auch bekommen (so konnte er noch ein bisschen blättern). Bin jetzt so was wie privat versichert, halt nur bei der Bundesagentur für Arbeit.

HOLGER TETTENBORN, WITTEN

Und wir sind also ein staatlich subventioniertes Magazin. Wir danken der SPD.

EPISTULA INTERRUPTA 2

Hallo Leute, ich wollte nur wissen, ob es mittlerweile einen Patch, ein Upgrade, einen Mod oder

CHRISTIAN HOLZMÜLLER, PER E-MAIL

Herzanfall beim Tippen? Falls jemand einen Christian Holzmüller kennt: Bitte sofort mal nachschauen und gegebenenfalls wiederbeleben.

DAS IST DOCH KEIN AKT!

[Dienstag, 10. Februar, 17:52 Uhr] *[...] Ich wollte fragen, ob ich euch ein (Akt-)Foto von mir zusenden darf. Ich bin 1,80 Meter groß, 19 Jahre alt, arabischer Abstammung und weiblich. Bitte um schnellstmögliche Antwort. Vielen Dank für eure Aufmerksamkeit. [...]*

SAHRA VOLKER, PER E-MAIL



»Neurodermitis: Das Salz im Toten Meer lindert Juckreiz.«

Die Mail ist mit Sahra Volker unterzeichnet. Outlook zeigt aber als Absender „Nico Noack". Der wiederum hält sich für wahnsinnig witzig und dachte, er kann uns verarschen. Stimmt's?

[Mittwoch, 11. Februar, 14:40 Uhr] *Verdammte Scheiße!*

NICO NOACK, PER E-MAIL

Wussten wir's doch. Häng du mal lieber weiter deine Britney-Poster an die Wand.

POLIT-PFIFFIKUS DES MONATS



»Neulich bei Herzblatt: Homosexuellen-Runde.«

[Mittwoch, 28. Januar, 18:46 Uhr] ***Tach, also ich find die Aktion gar net lustig mit'm Stoiber [...]. Mein Gott, der hat sich vielleicht umgebracht, aber muss man den armen Kerl von der SPD dann noch bei „Äh ... geht das auch im echten Leben?" als Beispiel bringen? Ich find das relativ geschmacklos und krank. [...]***

THOMAS, PER E-MAIL

Stoiber ist tot? Und war bei der SPD? Oje, dann schämen wir uns natürlich. Oder meinst du den kleinen Scherz über Möllemann von der FDP?

[Donnerstag, 29. Januar, 18:36 Uhr] ***Ich meine die Seite 75 im aktuellen Heft. Von mir aus heißt der auch Trittin und ist bei der CDU. Ich find das trotzdem net gut.***

THOMAS, PER E-MAIL

Ist ja okay, wir haben es zur Kenntnis genommen und sind auch sehr betroffen.

[Donnerstag, 29. Januar, 18:37 Uhr] ***Aber gib ma' Handynummer von der geilen Ritter.***

THOMAS, PER E-MAIL

Vergiss es! Rebecca steht auf intelligente Männer.

DAS IST HEFTIG!



»Musste das sein: Heino nimmt Techno-Album auf.«

Als ich mir am 30.1. die neue PC ACTION kaufte, sah ich auf Seite 42, dass ihr in Ausgabe 8/03 die Vollversion von Mafia und die Demo von Duke Nukem Forever auf der DVD hattet. Doch leider hatte der Tengelmann in unserem Kaff erst ab der Ausgabe 11/03 eure Zeitschrift im Angebot. Der langen Rede kurzer Sinn: Kann man noch Ausgaben der PC ACTION aus dem vergangenen Jahr nachbestellen?

ALEXANDER HUFNAGEL, MÜNSTER B. DIEBURG

An alle, die das Heft 8/2003 nachbestellen wollten: Danke! Es hätte sich fast gelohnt, diese nie erschienene Ausgabe nachträglich zu produzieren. Was haben wir gelacht.

EINFACH BESTECHEND

[...] Außerdem könnte man meinen, dass Sie von manchen Herstellern Geld bekommen, wenn Sie einen Test des Monats zu deren Spielen drucken. Denn warum sonst würde ein Spiel Breed, das nur eine Wertung von 64 % bekommt, auf sechs Seiten abgedruckt, wo es doch auch Afrika Korps vs. Desert Rats mit 83 %, Sacred mit mindestens 80 %, Vietcong: Fist Alpha mit 81 % und X 2 mit 81 % gibt. Auf die großen Erwartungen kann man es nicht schieben, denn die gab es bei X 2 sicher im selben Maße. [...]

MATTHIAS NIKOLAUS, PER E-MAIL

Stimmt, der Hersteller von *Breed* machte eine Million Euro Bestechungsgeld locker, damit wir dem Spiel sagenhafte 64 % geben.

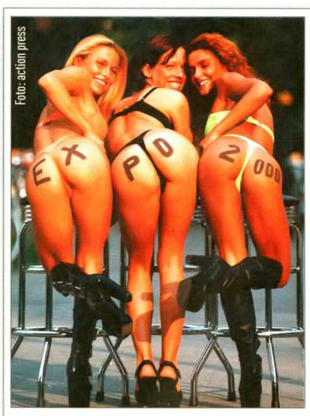
ABO ADE!

Also ich glaub, ihr habt langsam Matsch am Paddel. Wieso erscheint euer Heft nun mit 1.000 anderen Heften am Monatsende? Ihr habt doch 'nen Knall. Bisher konnte ich mich immer Mitte des Monats auf euch freuen und Anfang des Monats auf die „Spielstern". Immer hatte das eine Heft zu dem Zeitpunkt (logischerweise) neuere Informationen. Und nun? Jetzt steht in beiden Zeitschriften dasselbe! Leider sehe ich mich deshalb dazu gezwungen, mein Spielstern-Abo zu kündigen. [...]

PATRIK CIESIELSKI, PER E-MAIL

Wir sind quasi untröstlich.

DIESE ÄRSCHE!



»Job mit gutem Nebenverdienst: Modell für Tätowierer-Lehrlinge.«

Alarmstufe Rot! Schmeißt die klingonischen Huren über Bord und setzt Kurs nach Ion Storm! Reißt den Ärschen ihre Ärsche auf! Was'n das für'n Scheiß? [...] Seit zwei Jahren warte ich jetzt auf diese Fortsetzung und bin jedes Mal einen Tod gestorben, wenn der Veröffentlichungstermin von Deus Ex 2 wieder um zwölf Menschenleben verschoben worden ist – und jetzt das: Wie können die sich einbilden, ein Spiel zu programmieren, das alle Besitzer von Geforce2- bzw. Geforce-MX-Kartenbesitzer ausschließt? [...]

STEFFEN POETSCH, PER E-MAIL

Genau! Aber die größte Frechheit ist, dass es nicht auf Disketten erscheint.



KLUGSCHEISSER DES MONATS

Also, die PC ACTION ist angekommen, habe gleich einen Fehler gefunden. Seite 50, am Anfang des Textes zu Splinter Cell: Pandora Tomorrow: „Die Wachleute wurden kurzerhand ins virtuelle Nirwana befördert." Also, laut meinem Lexikon wird „Nirwana" nicht mit „w", sondern mit „v" – also „Nirvana" – geschrieben.

BRUNO SELCK, HAMBURG

Die erste Schreibweise ist aber „Nirwana". In was für ein Lexikon haben Sie geschaut? In einen „Rock & Pop"-Almanach, wo die Band Nirvana aufgeführt ist? In einem Brockhaus von 1843? Vielleicht wär ein Rechtschreibführer statt eines Lexikons besser gewesen? Oder können Sie Sanskrit, eine in Indien noch verwendete altindische Literatur- und Gelehrtensprache, wo's „Nirvana" geschrieben wird? Dummerweise verkaufen wir unser Magazin nur im deutschsprachigen Raum. Tipp: Duden, € 19,99.



FRAUENHILFSDIENST

Ich bin eine Frau, darum sehe ich auch keine Hoffnung, dass mein Brief gedruckt wird. Dieser richtet sich mehr gegen eure (männlichen) Leser als gegen euch, da ich in jeder Ausgabe bei den Leserbriefen Klagen lese. Oft, dass ihr frauenfeindlich seid. Ich als Frau – keine Blondine – finde das sehr unterhaltsam, wenn ihr euch bemüht, frauenfeindlich rüberzukommen. [...] Liebe PCA, MACHT WEITER SO!

DEBBIE, PER E-MAIL

Wir wussten doch, dass Frauen auf Machosprüche und Erniedrigungen stehen.

MARCEL UND BRIGITTE

An Harald Fränkel: Du bist der größte Spinner auf dem Planeten, den es gibt. Das gefällt mir. Und die PC ACTION ist die bekloppteste Zeitschrift neben der Brigitte. Daher lese ich sie regelmäßig (nein, ich habe sie nicht abonniert). [...]

MARCEL GRAWE, PER E-MAIL

Hey, es ist doch keine Schande, die Brigitte zu abonnieren! Zumindest als Frau.

TUT DAS WEH?

Schönen guten Tag, Herr Fränkel! Die gestiegenen Verkaufszahlen sind wohl vor allem auf den überwiegenden Pubertär-Humor und auf die sekundären weiblichen Geschlechtsteile zurückzuführen. Ernsthaft: Schmerzt die Gewissheit nicht, dass von 100.000 Käufern vielleicht gerade mal zehn Prozent verstehen, was ihr meint oder was ihr ausdrücken wollt? [...]

PHILIPP NIEMANN, PER E-MAIL

Hauptsache, sie geben uns ihre Kohle.

HABEN DIE 'NEN RITTERSCHLAG? 2

Das übliche Geschwafel zu eurer Zeitschrift schenke ich mir, sie ist einfach gut, sonst würde ich sie nicht kaufen. Da die Strategie des Lesers William Scythe in der jüngsten Ausgabe so erfolgreich war, möchte ich mich anschließen. Also, diese Frau Ritter ist ja so was von abgrundtief hässlich, dass die Vögel die Kirschen vom letzten Jahr wiederbringen. Da der Sommer schon fast vor der Tür steht, könntest du diesmal als Gegenbeweis ein größeres Foto von ihr abdrucken, vielleicht sogar eines, auf dem etwas mehr Haut zu sehen ist. So in der Größe DIN A3 oder zum Ausfalten in der Heftmitte.

STEFFEN SCHOLZ, PER E-MAIL

Tja, wärst du Abonnent, hättest du das Foto oben als DIN-A1-Poster bekommen – in der vorliegenden Ausgabe. Schade eigentlich.

KANN ICH?

Kann ich vielleicht mal bei euch Praktikum machen oder so?

SKATE, PER E-MAIL

Klar, wenn du weiblich bist, ein Bewerbungsfoto (Ganzkörper, Bikini!) schickst und gegebenenfalls auf Alimente verzichtest.



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!* **Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.** Los jetzt! Ab die Post!

An **LESERBRIEFE@PCACTION.DE** oder

COMPUTEC MEDIA AG
REDAKTION PC ACTION/LESERBRIEFE
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (0451/4906-700; computec.abo@pvz.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/8882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe Service-Seite 176 und DVD-Papphülle).

... eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seiten 176/177 mit Hersteller-Hotlines.



Spielefirmen wollen, dass wir ihre Spiele lieben. Deshalb regnet's dauernd Geschenke. Das ist schön. Nicht für uns. Für Sie! Wir geben die Sachen nämlich ab. Schreiben Sie uns eine E-Mail an LESERBRIEFE@PCACTION.DE mit dem Stichwort „HER DAMIT!". Vergessen Sie nicht, zu begründen, warum Sie das Zeug unbedingt brauchen.



DIESEN MONAT IM ANGEBOT:

Überraschungs-Rucksack „Breed"
(Inhalt: vier streng geheime Fan-Artikel)

Modellauto „Afrika Korps"
(VW-Kübelwagen, rund 8,5 Zentimeter)

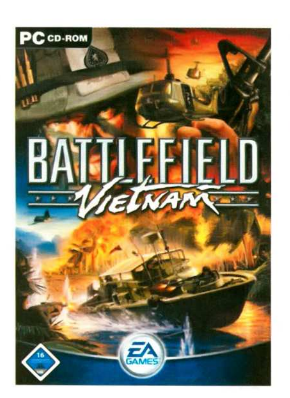
Tischaufsteller „Buddy Bear"
(Modell „Berlin Comic", 22 Zentimeter, Wert: 49 Euro)

GEWINNER DER VORAUSGABE:
Oskar Gielsdorf, Werdohl (Kalender „Lula 3D"), **Reinhard Pohlke, Berlin** (Kalender „Rome - Total War"), **Michael Dullweber, Dinklage** (Poster „Britney Spears Dance Beat")

Volle Deckung!

Die Wahnsinns-Prämien kommen.

So viele Prämien gab's noch nie bei PC ACTION. Wer jetzt einen neuen Abonnenten wirbt, hat die Qual der Wahl unter reihenweise genialen Prämien.



Battlefield Vietnam
Battlefield Vietnam entführt den Spieler in einige der heftigsten Schlachten des Vietnamkrieges. Der Spieler kämpft im Dschungel, der den Ho-Chi-Minh-Pfad umgibt und bis zu den Straßen von Saigon reicht. Dabei wird der actiongeladene Multiplayer-Stil, der *Battlefield 1942* so erfolgreich machte, natürlich beibehalten. Release: 26.3.04.

Prämien-Nr.: 002441

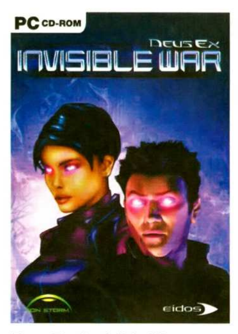


Unreal Tournament 2004
Unreal Tournament 2004 setzt auf dem Fundament des Vorgängers auf: fantastische Grafiken, dichte Atmosphäre, durchdringender Sound und natürlich die herausfordernde Action. Neben revolutionären neuen Spielmodi und Szenarien werden *Unreal*-Fans vor allem durch den Zusatz von verschiedenen Fahrzeugen eine völlig neue Spielerfahrung erleben. Release: 18.03.04.

Prämien-Nr.: 002440



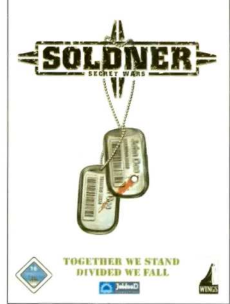
Thief 3: Deadly Shadows
Garretts drittes Abenteuer verspricht knackigen Taktik-Spaß und einmaliges Meisterdieb-Flair. Release: 10.09.04.
Prämien-Nr.: 002444



Deus Ex: Invisible War
Alex D. tritt in die Fußstapfen von J. C. Denton – spannend und mit viel spielerischer Abwechslung. Release: 05.03.04.
Prämien-Nr.: 002231



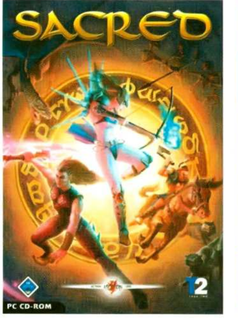
AOpen Chamaeleon 32/52/-52fach CD-RW
Dank Justlink brauchen Sie keine Fehlbrände zu fürchten. Zusätzlich drei Frontblenden.
Prämien-Nr.: 002449



Söldner
Dutzende Fahr- und Flugzeuge, mannigfaltige Taktik-Kniffe für Fans moderner Mehrspieler-Shooter. Release: 30.4.04.
Prämien-Nr.: 002445



Logitech MX 500
Dank der ergonomischen Form und des Hochleistungsprozessors für Spieler bestens geeignet.
Prämien-Nr.: 002446



Sacred
Auf den Spuren von *Diablo*: Gladiator, Magier & Co. verdreschen Monsterhorden im zauberhaften Fantasy-Szenario.
Prämien-Nr.: 002438



Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Sam Fisher ist wieder da. Noch geheimnisvoller und mit neuartigem Mehrspieler-Modus. Release: 27.03.04.
Prämien-Nr.: 002443



Sharkoon USB-Stick 128 MB
Mit dem Sharkoon USB-Stick können Sie 128 MByte an Daten mobil in der Hosentasche transportieren.
Prämien-Nr.: 002447

Einfach und bequem online abonnieren:

megaabo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



bo.pcaction.de +++ http://megaabo.pca

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Action, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.

Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

❐ **Ja, ich möchte das 2-Jahres-PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 110,40/24 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausgaben)

❐ **Ja, ich möchte das 2-Jahres-PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 110,40/24 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausgaben)

❐ **Ja, ich möchte das 2-Jahres-PC-ACTION-Abo mit CD-ROM**
(€ 110,40/24 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:
(Prämienlieferung ausschließlich für Deutschland, Schweiz, Österreich möglich)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie	Prämien-Nr.

Prämienversand erfolgt durch Playcom und Alternate.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Action.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

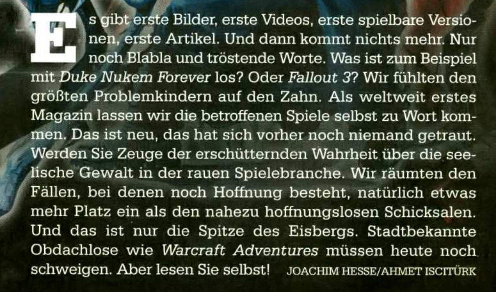
❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PA 24 03

Tod und Spiele!

Nicht jede Schwangerschaft verläuft ohne Komplikationen. Manchmal bleibt gar die Geburt einfach aus. Zumindest bei Spielen. VERSCHOLLENEN SPIELEN, sozusagen.



Es gibt erste Bilder, erste Videos, erste spielbare Versionen, erste Artikel. Und dann kommt nichts mehr. Nur noch Blabla und tröstende Worte. Was ist zum Beispiel mit *Duke Nukem Forever* los? Oder *Fallout 3*? Wir fühlten den größten Problemkindern auf den Zahn. Als weltweit erstes Magazin lassen wir die betroffenen Spiele selbst zu Wort kommen. Das ist neu, das hat sich vorher noch niemand getraut. Werden Sie Zeuge der erschütternden Wahrheit über die seelische Gewalt in der rauen Spielebranche. Wir räumten den Fällen, bei denen noch Hoffnung besteht, natürlich etwas mehr Platz ein als den nahezu hoffnungslosen Schicksalen. Und das ist nur die Spitze des Eisbergs. Stadtbekannte Obdachlose wie *Warcraft Adventures* müssen heute noch schweigen. Aber lesen Sie selbst! JOACHIM HESSE/AHMET ISCITÜRK

DIE KANNST DU VERGESSEN!

SWAT 4: URBAN JUSTICE



Ich sollte in der Zukunft spielen – im Jahr 2006, genauer genommen. Keiner glaubt mehr an meine Veröffentlichung. Große Online-Versender behaupten nun, ich würde am 1. Dezember 2004 erscheinen. Ein Moderator des offiziellen *SWAT 4*-Forums hat aber vor kurzem bekannt gegeben, dass ich auf Eis gelegt wurde.

ZULETZT GESEHEN: Trailer, August 2002
ENTWICKLER: Sierra

GALLEON



Meine Entwicklerfirma heißt Confounding Factor und gehört Toby Gard, der auch schon Lara Croft designte. Der letzte Eintrag auf meiner Webseite ist ein halbes Jahr alt. Meine Grafik wirkt um einiges älter. Meine Xbox-Version wurde für einen Spottpreis von SCI Games gekauft und soll noch innerhalb eines halben Jahres erscheinen.

ZULETZT GESEHEN: Bilder und Videos im Internet, 2004
ENTWICKLER: Confounding Factor

SIMS VILLE



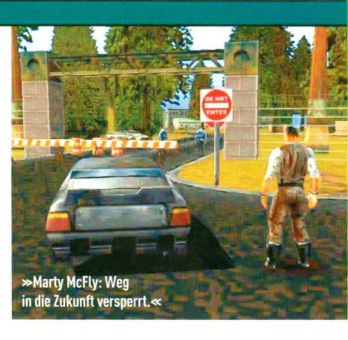
Eine Mischung aus *Sim City* und *The Sims* sollte ich werden. Einem Maxis-Mitarbeiter zufolge genügte ich aber nicht den hohen Ansprüchen, die das Unternehmen an seine Produkte stellt. Und so wurde ich im September 2001 offiziell für tot erklärt. Meinem Entwicklungsteam wurden andere Projekte wie *Sims Online* zugewiesen.

ZULETZT GESEHEN: Bilder und Video, August 2001
ENTWICKLER: Maxis

Loose Cannon

GTA kannte ich damals noch nicht, als mich Digital Anvil erfand. Neben *Freelancer* war ich deren großer Hoffnungsträger. Ein ordentlicher Straßenfeger sollte ich werden. Mit neun amerikanischen Metropolen, die miteinander verbunden sein sollten, jeder Menge Autos und Waffen. Mein Hauptcharakter hieß Ashe und meine Storyline sollte dichter sein als Harald Juhnke nach seinem Gutenachtabsacker. Doch weil ich so ein verfressener kleiner Bastard war, konnte mich Digital Anvil nicht mehr ernähren und verkaufte mich an Ubisoft. Die gaben mich bei Sinister Games in Pflege. Dort bin ich inzwischen aber auch wieder rausgeflogen. Genau wie im Herbst 2003 von der Release-Liste von Ubisoft. Angeblich soll ich irgendwann doch noch erscheinen. Wann genau, weiß nur Gott.

ZULETZT GESEHEN:	Grottenschlechte, spielbare Version, E3 2001
ENTWICKLER:	Ubisoft Inhouse
ICH KOMME ZU:	55 %



»Marty McFly: Weg in die Zukunft versperrt.«

Four Horsemen of the Apocalypse


»Im Frauenwohnheim arten die kritischen Tage immer in ein Blutbad aus.«


»Das Busenwunder von Bern.«

Ich gestehe: Ich war ein brutales Stück. Ich war der ganze Stolz meiner Erzeuger, obwohl ich in Sachen Spielspaß als missraten galt. Doch das kompensierte ich buchstäblich mit Gewalt! Ich war ein Actiontitel ohne Tabus, dafür mit umso mehr Gedärmen, abgerissenen Körperteilen und knapp bekleideten Chicks. Sogar Ex-Pornodarstellerin Traci Lords wurde für mich als Synchronsprecherin engagiert. Übrigens: Der übergewichtige PCA-Chef Christian Bigge durfte auf der E3 2003 sogar mit mir spielen! Kurz darauf ging mein Hersteller wieder einmal Pleite. Das passierte bei 3DO dauernd und war somit kein Grund zur Panik. Die hatten schließlich ganz viel Geld in mich gesteckt und einen Deal mit dem mehrfachen Oscar-Preisträger Stan Winston (*Terminator*, *Jurassic Park, Aliens*) abgeschlossen. Dessen Firma sollte die passenden Action-Figuren zum Spiel modellieren. Doch 3DO-Papa Trip Hawkins rettete diesmal nichts mehr und der Laden starb. Mein Schwesterprodukt *Street Racing Syndicate* wurde vom Nachlassverwalter an Namco verschachert. Mich will nach wie vor keiner ...

ZULETZT GESEHEN:	Spielbar, E3 2003
ENTWICKLER:	3DO (R.I.P.)
ICH KOMME ZU:	25 %

Team Fortress 2: Brotherhood of Arms

Ich hab langsam die Faxen dick! Bereits 1999 kündigte mich Valve fett an und seitdem geht es mit mir bergab. Den Untertitel *Brotherhood of Arms* hatten sie mir damals verpasst. Der coolste Teamplay-Shooter aller Zeiten sollte ich werden. Mein Papa Robin Walker wollte mich zur Ikone aller Mehrspieler-Shooter machen. Von wegen! Nach *Counter-Strike* tickten die Uhren anders. Keiner nahm sich mehr Zeit für mich. Plötzlich hieß es, man wolle „meine Grafik noch einmal komplett überarbeiten". Pah! Besser als *Counter-Strike* sah ich schon damals aus. Das beweisen die Fotos von mir, die Valve damals an die Presse verschickte. Und überhaupt: Wen interessiert denn bei zwölf Spielerklassen wie Spion, Ingenieur oder Offizier, wie ich aussehe? Mich jedenfalls nicht. Aber was soll ich machen? Ich stehe in der Nahrungskette ganz hinten. Das erste *Team Fortress* spielt auch fast keiner mehr. Da kann ich ja schon froh sein, dass Valve in Form von Pressesprecher Doug Lombardi immer noch beteuert: „Ja, es kommt."

ZULETZT GESEHEN:	Screenshots, Dezember 1999
ENTWICKLER:	Valve
ICH KOMME ZU:	20 %


»Erste schwule Erfahrung: Anfängerfehler.«

ULTIMA WORLD ONLINE: ORIGIN



Ultima Online ist das erste richtig erfolgreiche Online-Rollenspiel. Ich sollte sein Nachfolger werden. Dazu kam es nicht. Electronic Arts, der Chef meiner Designer bei Origin, entschied im März 2001, dass ich sterben sollte. Viele meiner Schöpfer arbeiten inzwischen bei Onkel Garriotts Firma Destination Games.

ZULETZT GESEHEN:	Hinterzimmer, E3 2000
ENTWICKLER:	Origin Systems

OUTCAST 2



Mein älterer Bruder war für viele der Abenteuer-Höhepunkt 1999. Nicht nur die Voxel-Technik war damals etwas Besonderes. Schon bald kündigte sich mein Kommen an. Die Handlung war bereits komplett fertig. Dann wurde viel gezankt und mein belgischer Vater Appeal ging im August 2002 pleite.

ZULETZT GESEHEN:	Screenshots im Internet, 2002
ENTWICKLER:	Appeal

SIN 2



Über meine kleine Schwester darf ich an dieser Stelle nicht zu ausführlich sprechen. Die wurde in Deutschland von der BPjM indiziert. Zu brutal, hieß es. Ich selbst wurde als Demo nur einigen Spielevertreibern vorgestellt. Das war im Sommer 2003. Adoptieren wollte mich niemand. Die Welt ist schlecht!

ZULETZT GESEHEN:	Demo, Sommer 2003
ENTWICKLER:	Ritual Entertainment

Counter-Strike: Condition Zero


»Die Grafik wird mit der Zeit immer besser. Genau wie guter Wein. Und Harald Fränkel hat eine tolle Frisur.«

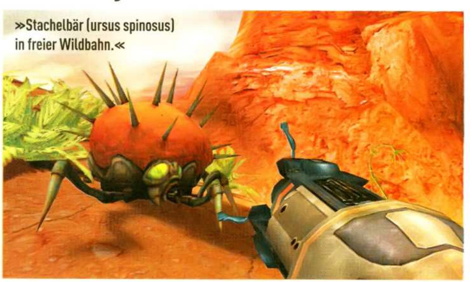
Obwohl es im Volksmund heißt, dass viele Köche den Brei verderben, fummelten fünf verschiedene Entwickler in meinen Eingeweiden herum! Dauernd wurde mein Veröffentlichungstermin geändert und einige haben mich sogar vorschnell getestet, obwohl ich gar nicht alle beisammen hatte! Besonders schockierend: Es gibt bereits Raubkopien von mir im Internet! Doch auch Lichtblicke waren mir vergönnt. Am 16. Dezember letzten Jahres etwa hat mein Hersteller zu Ehren meiner bevorstehenden Geburt eine Party in San Francisco geschmissen. Doch die Freude währte nicht lange, denn als ich der USK zur Prüfung vorgelegt wurde, verweigerte man mir doch glatt die Jugendfreigabe! Da ich weltweit zeitgleich erscheinen soll, hatte das wieder eine dicke Verschiebung zur Folge. In welcher Form ich in Deutschland auf den Markt komme, ist trotzdem noch nicht ganz klar, doch dass die Sittenwächter an mir herumschnippeln, ist wohl unvermeidlich. Ich hoffe ja, wirklich im März 2004 das Licht der Welt zu erblicken, doch das wird bestimmt wieder nix!

ZULETZT GESEHEN:	Test bei der Konkurrenz, 9/2003
ENTWICKLER:	(Inzwischen) Turtle Rock Studios
ICH KOMME ZU:	95 %

The Y-Projekt

Ich war jung, sah gut aus, jeder wollte mich. Und dabei hieß ich gar nicht Liv Tyler, sondern *The Y-Project*. So gut ausgesehen habe ich, weil ich an meine Haut nur Wasser und die jeweils aktuelle *Unreal*-Engine aus Amerika ließ. Meine Kölner Eltern Westka hatten große Pläne mit mir. Ich sollte eine Art *Deus Ex* im Weltall werden. Alternative Enden, jede Menge Waffen und genmanipulierte Monster-Insekten aus dem 23. Jahrhundert inklusive. Dann gab plötzlich der Konzern, zu dem Westka gehörte, kein Geld mehr für mich aus. Ich habe keine Ahnung, warum. Ich war doch geil! Westka meldete Konkurs an. Mich gibt es noch, aber ich wohne bei meinem Insolvenzverwalter. „Bis Januar 2003 hofften wir, mit unserer neuen Firma Joylabs an *Y-Project* weiterarbeiten zu dürfen", verriet neulich mein ehemaliger Producer Thomas Schäfer der PC ACTION. „Diese Hoffnung ist endgültig vorbei." Seitdem komme ich immer mal ins Gespräch, aber Neues gesehen hat keiner mehr von mir. Ich bin traurig und weine mich oft in den Schlaf.

ZULETZT GESEHEN:	Hinterzimmer, Games Convention 2002
ENTWICKLER:	Westka Interactive
ICH KOMME ZU:	10 %


»Stachelbär (ursus spinosus) in freier Wildbahn.«

Duke Nukem Forever


»Long Dong Silver: zweite Karriere bei der Polizei.«

Ich schäme mich so. Jahrelang haben meine Herrchen von 3D Realms an mir herumgedoktert. Ständig wurde großspurig verkündet, wie geil ich schon bin. Aber leider verzettelten sich meine Macher dauernd und so geht das nun schon seit rund sieben Jahren! Irgendwann wurden dann sogar die Screenshots von meiner offiziellen Internet-Wohnung entfernt, da ein Wechsel der Grafik-Engine vollzogen wurde. Verständlich, denn bis ich erscheine, wird die *Unreal*-Engine wohl nur noch in alten Handy-Spielen eingesetzt. Als Ende letzten Jahres Take-2-Boss Jeffrey Lapin verkündete, Ende 2004/Anfang 2005 wäre es so weit, interessierte das eigentlich niemanden. Und als sich kurz darauf 3D Realms zu Wort meldete, um diesen überaus präzisen Termin für null und nichtig zu erklären, wunderte das auch keinen alten Arsch. Ich will ganz ehrlich sein: Mittlerweile ist es mir ziemlich egal, ob ich auf den Markt komme oder nicht. Meinem Kumpel Prey geht es übrigens genauso. Wenn ich irgendwann erscheine, werde ich die hochgesteckten Erwartungen vor lauter Altersschwäche doch sowieso nicht mehr erfüllen können, oder?

ZULETZT GESEHEN:	Trailer, E3 2001
ENTWICKLER:	3D Realms
ICH KOMME ZU:	66,6 %

DIE KANNST DU AUCH VERGESSEN!

FALLOUT 3



Lange haben Rollenspiel-Fans vergeblich auf mich gewartet. Ich hab immer geahnt, dass mich ein früher Tod ereilen würde. Als Interplay im Dezember Black Isle Studios schloss und mir damit den Todesstoß versetzte, war ich nicht sonderlich überrascht. Irgendwie haben das alle schon vorher gespürt.

ZULETZT GESEHEN:	Bilder, Dezember 2003
ENTWICKLER:	Black Isle Studios

TURRICAN 3D



Bei C64- und Amiga-Fans ist mein Name eine Legende. 1999 wollte mich mein Papa Manfred Trenz in die dritte Dimension holen. Auf den PC. Es gab schon schöne Bilder und Videos von mir. Dann begann der Knatsch. Meine Eltern ließen sich scheiden und Unterhaltszahlungen blieben aus.

ZULETZT GESEHEN:	Musikvideo, 2001
ENTWICKLER:	Manfred Trenz/AllVision

GAME OF DEATH



Ick bin een echtet Berliner Action-Adventure. Meen Konzept schrieb Jörg Buttgereit. Der macht eklige Filme und so. Ooch icke war 'n bisschen eklich. 20 reale Massenmörder sollten in mir wieda zum Leben erweckt werden. Subtiler Horror, hieß ditt. Veröffentlichen wollte mir keena. Ick weeß ooch nich warum.

ZULETZT GESEHEN:	Trailer auf Film-DVD, 2003
ENTWICKLER:	Burns Entertainment

Berufsberatung in Serie

Letzter Teil

Das ist alles, was mir von meiner Karriere als Rockstar geblieben ist.

Einst ein Star und Multitalent, jetzt nur noch schäbiger PCA-REDAKTEUR: AHMET ISCITÜRK.

Ich konnte schon mit vier Jahren gut lesen und schreiben. Also wurde ich mit fünf eingeschult. Dort gehörte ich wider Erwarten zu den Schlechtesten. Interessierte mich aber nicht! Musik dafür umso mehr und daher verbrachte ich damit die meiste Zeit. In den Schulferien jobbte ich, um die Kohle für Ausrüstung zusammenzukratzen. Weil im Jahr 1987 Rap-Musik noch richtig gut war, habe ich mit Freunden Hip-Hop-Tracks gemacht. Die Gruppen hießen King Size Terror, Cartel, Ses und Karakan. Das Rappen hab ich anderen überlassen und mich mehr um die Beats gekümmert.

ROCKSTAR

Die erste King-Size-Terror-Maxi erschien vor 14 Jahren. Zwölf Monate später kam die erste LP raus und Ende 1993 folgte ein weiteres Album. Im „Underground" waren die Sachen bekannt, doch Geld konnten wir damit nicht wirklich verdienen. Ich moderierte zudem eine Rap-Radiosendung, aber dafür gab's ebenfalls keine Kohle. Manchmal saß ich tagelang im Dunkeln, weil ich die Stromrechnung nicht zahlen konnte. So durfte es nicht weitergehen – und eines Tages wurden wir vom Musik-Sender VIVA eingeladen, um in der Sendung *Freestyle* aufzutreten. Wir waren die Pioniere des türkischsprachigen Hip-Hops. Danach ging es recht schnell: 1994 erschien die LP *Cartel*, die allein in der Türkei mehrere hunderttausend Mal verkauft wurde und Platinstatus erreichte. Eine der Schlagzeilen lautete: „Türkische Gastarbeiter-Kinder stoßen Michael Jackson vom Thron!"

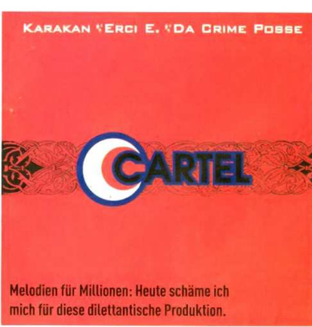
WER NICHTS WIRD, WIRD WIRT

Das wurde mir alles zu viel und ich wollte erst mal nix mehr mit Musik zu tun haben. Ich begann, mich noch massiver mit dem Nachtleben zu beschäftigen, spielte in einigen Kurzfilmen mit und arbeitete in der Gastronomie. 1998 eröffneten mein Bruder und ich die beste Kneipe der Welt: die Schleuder. Nach fast drei Jahren war ich ausgebrannt und wollte einfach nur ein normales Spießbürger-Dasein führen. Da ich immer schon gerne gezockt habe und nebenbei für US-Webseiten Konsolenspiel-Tests schrieb, hab ich mich als Spieleredakteur beworben. Wohin mich das gebracht hat, wissen Sie ja. Nun, man kann eben nicht alles haben. AHMET ISCITÜRK

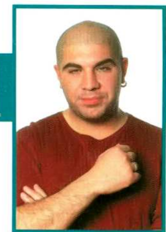


So sah die Schleuder aus, wenn geschlossen war.

So sah die Schleuder aus, wenn geöffnet war.



Melodien für Millionen: Heute schäme ich mich für diese dilettantische Produktion.



Das rat ich dir!

SEI EIN TIER ...

Scheiß auf Abi und abgeschlossene Berufsausbildung! Ich war in der Schule immer eine Niete und gelernt hab ich auch nix. Deshalb legte ich meiner Bewerbung auch kein Zeugnis oder Ähnliches bei. Wir reden hier schließlich über Spiele-Zeitschriften und nicht über hochgeistige Literatur. Schicken Sie einfach gute Probe-Artikel und erwähnen Sie so oft wie möglich, dass Sie überaus belastbar sind. Das reicht, denn freie Redakteurs-Stellen müssen in der Regel sehr schnell wieder besetzt werden und da zählt in erster Linie die Leistung. Kann natürlich auch sein, dass ich einfach nur Glück hatte!

SEI EIN STREBER ...

Ein Tipp, der im Redakteurs-Alltag Gold wert ist: Die meisten Redakteure sind faule Schweine und drücken sich um jede Mehrarbeit. Das genau ist Ihre Chance! Melden Sie sich so oft wie möglich, wenn Freiwillige für kleinere Aufgaben und Artikel gesucht werden. Wenn dann mal ein wirklicher Scheißjob vergeben wird, lässt man Sie in Ruhe und spannt stattdessen die Kollegen ein. Schließlich opfern Sie sich ja schon oft genug freiwillig für die Redaktion. Auf diese Weise werden Ihnen übrigens auch Schwächen wie beispielsweise Unpünktlichkeit verziehen. Es lohnt auch, nachts E-Mails mit beruflichem Inhalt an die Vorgesetzten zu schicken. Dadurch wirken Sie volle Kanne fleißig!

Mach's dir selbst!

Immer nur in vorgegebene Welten eintauchen ist langweilig? Dann entwickeln Sie doch Ihre eigenen Top-Spiele. Im STUDIENGANG GAMEDESIGN lernen Sie wie's geht.

Wir zitieren aus einem Artikel von Steffen P. Walz (M. A.), Dozent an der Fachhochschule für Gestaltung und Kunst Zürich: „Computerspiele stellen ein bedeutendes, massenhaftes Phänomen der radikalen Moderne dar, indem sie ‚Spiel' als anthropologische Konstante und ‚Computer' (im Sinne von Informations- und Kommunikationstechnologien: IKT) synthetisieren. Zu diesem Syllogismus kommt es wohl auch deswegen, weil eine Affinität zwischen Games und Computern besteht." Leicht vereinfacht übersetzt heißt das: „Viele Leute zocken Games, geil!" Noch geiler: Wie man Computerspiele selber macht und welche Techniken verwendet werden, um Überflieger wie *Half-Life 2* oder *Far Cry* zum Leben zu erwecken, können Sie nun studieren. Eben an der Fachhochschule für Gestaltung und Kunst Zürich, wo im September mit dem Schwerpunktstudiengang Game Design die erste Spiele-Ausbildung an einer Hochschule im deutschsprachigen Raum startet.

FÜR WEN IST DAS INTERESSANT?

Für alle, die sich nach der Ausbildung einen Job als Produzent, Chefentwickler, Konzeptautor oder Level-Designer vorstellen können. In Zürich beschäftigt man sich untypisch zunächst viel mit den theoretischen Hintergründen des Zockens. Wie funktionieren Spiele, was macht die Faszination Computerspiel aus und welche kulturellen Unterschiede gibt es in den diversen Entwicklerländern? Doch keine Sorge, auch die Praxis soll nicht zu kurz kommen. Studierende setzen sehr früh eigene Spielideen um, schreiben Codes und basteln an Grafik-Engines herum. Außerdem sollen bis zu einjährige Praktika in renommierten Spieleschmieden auf dem Programm stehen. Interesse? Im Kasten „Hast du's drauf?" erfahren Sie, ob Sie die Bewerbungskriterien erfüllen.

CHRISTIAN BIGGE

Carplication, das Spiel zum Studiengang, gibt's unter gamedesign.hgkz.ch kostenlos zum Download.

Hast du's drauf?



Foto: action press

»Proktologe: Beidhänder.«

Nee, nee, einfach nur gerne zu zocken reicht nicht, wenn Sie in Zürich studieren wollen. Vorbildung wird verlangt. Eine Bewerbung lohnt sich, wenn Sie ...

... mindestens das Fachabitur in der Tasche haben.
... über eine kreative Schreibe verfügen.
... Grundkenntnisse in Programmiersprachen und Grafikprogrammen nachweisen können.
... sich nicht nur mit Spielen, sondern auch mit Filmen, Musik und Theater gut auskennen.
... Englisch (und Deutsch) in Wort und Schrift beherrschen.
... Ihren Mann stehen, wenn's um Wahrscheinlichkeitsrechnung und Trigonometrie geht.
... in Ihren Unterlagen gestalterisch-künstlerisch-technologisches Talent belegen.
... Zeit für ein vierjähriges Vollstudium haben.
... in der Lage sind, pro Semester rund 480 Euro Studiengebühren zu zahlen.
... Ihre Mappe bis zum Bewerbungsschluss am 12. März 2004 zusammenstellen.

Sie fühlen sich zum Diplom-Designer Game Design berufen? Senden Sie Ihre Bewerbung an die Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich, Studienschwerpunkt Interactiondesign, Game Design Programm, Ausstellungsstraße 60, CH-8031 Zürich.

VORSCHAU

»Kursichtiger Ringgeist sucht Frodo im falschen Film.«

»Machen alles nach: Fans des einarmigen Def-Leppard-Schlagzeugers.«

Potter Dreier

Harry packt zum dritten Mal den Besen aus und macht in DER GEFANGENE VON ASKABAN Jagd auf den geheimnisvollen Zauberer Sirius Black.

Action | Pünktlich zum Start des Kinofilms *Harry Potter und der Gefangene von Askaban* erscheint im Sommer dieses Jahres das gleichnamige Computerspiel rund um die zaubernde Brillenschlange. Beim dritten Abenteuer des Hexerichs kehren Harry Potter und seine Freunde Ron Weasley und Hermine Granger als Teenager zur Hogwarts-Zauberschule zurück. Dort treffen Sie auf den merkwürdigen Sirius Black, der kurz zuvor aus dem gefürchteten Askaban-Gefängnis ausgebrochen ist und es scheinbar auf Harry abgesehen hat. Erstmals steuern Sie nicht nur Joanne K. Rowlings Mini-Magier, sondern auch Ron und Hermine durch kräftig aufpolierte 3D-Welten. Mit einer Hand voll neuen Zaubersprüchen kämpfen Sie sich durch die Welt von Hogwarts und bekommen es dabei mit allerlei bösen Gestalten wie den berüchtigten Dementoren zu tun. Außerdem kann Harry erstmals auf dem Hippogreif durch die Lüfte segeln.

CHRISTIAN SAUERTEIG

Info: www.electronic-arts.de



BESSERWISSER

CHRISTIAN SAUERTEIG ÜBER DIE HOMEPAGE VOM WEISSEN HAUS



»PC ACTION: neue Webseite.«

Das heiße Haus!

Wollten Sie nicht schon immer mal einen Blick ins „Weiße Haus" erhaschen? Dort gibt es nämlich einiges zu sehen! Nackte Frauen bei heißen Dildospielen, wilden Lesbensex, frivole Gang-Bang-Partys, voyeuristische Einblicke in Mädelsschlafzimmer, Busenparaden und eine riesige Pornovideo-Sammlung. Glauben Sie nicht? Dann gehen Sie doch mal auf die (vermeintliche) Homepage von Präsident Bushs Amtssitz unter www.whitehouse.com. Schockierend, was? Aber keine Sorge, 85 Millionen andere Leute tippten auch schon irrtümlich diese statt www.whitehouse.gov in die Adresszeile ihres Internet Explorers und bescherten dem Betreiber Daniel Parisi Einnahmen in Millionenhöhe. Doch damit soll jetzt Schluss sein. Nicht etwa, weil George Bushs Anwälte die Domain einklagen. Das geht nämlich nicht, da „Weißes Haus" kein geschützter Begriff ist. Sondern weil der Sohn von Porno-Parisi in Kürze in den Kindergarten kommt und ob der schlüpfrigen Geschäfte seines Vaters nicht „in Verlegenheit gebracht werden soll". Außerdem möchte der barmherzige Parisi die Internet-Adresse „dem amerikanischen Volk zurückgeben". Verschenken möchte er sie allerdings nicht, verkaufen gerne – und zwar ausschließlich an Firmen, die nichts mit der Porno-Industrie zu tun haben. Meistbietend, versteht sich. Einer der Interessenten ist übrigens die Firma „National Fruit" aus Virginia, die schmackhaftes „White House"-Apfelmus herstellt und momentan nur unter whitehousefoods.com zu erreichen ist. Daniel Parisi selbst will sich fortan ausschließlich um seine Familie kümmern – mit seiner Homepage hat er es in weniger als fünf Jahren zum Multimillionär gebracht. Behaupte noch einer, politisches Engagement zahle sich nicht aus!

CHRISTIAN SAUERTEIG

Mister Universum

NEXUS schießt Sie in den Weltraum.



Simulation | Aus Ungarn kommen nicht nur schöne Frauen, sondern auch interessante Computerspiele. Eins davon heißt *Nexus – The Jupiter Incident* und versetzt Sie ans Ende des 22. Jahrhunderts. In sechs epischen Kampagnen mit knapp 40 Missionen müssen Sie für Recht und Ordnung im All sorgen. Spannende Weltraum-Kämpfe gegen Aliens gehören genauso zum Sternenkrieger-Alltag wie der Handel mit kosmischen Gebrauchsgütern. Die riesige 3D-Welt umfasst mehr als 100 Planeten in über 20 Sonnensystemen und bietet eine extrem detaillierte Optik. Geplanter Erscheinungstermin ist im Sommer.

CHRISTIAN SAUERTEIG

Info: www.mithis.hu

Schlau gemacht!

BLITZKRIEG: BURNING HORIZONS kommt mit verbesserter KI.



Strategie | Nachschub für *Blitzkrieg*-Veteranen! Das Erweiterungsset *Burning Horizons* erscheint laut CDV als „Stand-alone-Add-on" im Frühjahr. Zu Deutsch: Das Hauptprogramm wird zum Spielen nicht benötigt. Das Entwicklerteam Nival verspricht neben einer neuen Kampagne mit 18 Missionen eine kräftig aufpolierte KI der PC-Truppen. Außerdem sind 50 neue Einheiten geplant.

CHRISTIAN SAUERTEIG

Info: www.blitzkrieg.de

DARAUF WARTEST DU!

KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL

1 – (1)
FAR CRY
Crytek, 25. März 2004



2 Λ (3)
DOOM 3
id Software, April 2004

3 V (2)
HALF-LIFE 2
Valve Software, 2. Quartal 2004



4 Λ (6)
COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO
Turtle Rock, März 2004

5 V (4)
DIE SIMS 2
Maxis, 3. September 2004



6 V (5)
BATTLEFIELD: VIETNAM
Digital Illusions, 26. März 2004

7 Λ (13)
STALKER: OBLIVION LOST
GSC Game World, September 2004



8 Λ (10)
PAINKILLER
People Can Fly, 17. März 2004

9 V (8)
MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT
Electronic Arts, 3. Quartal 2004



10 V (7)
UNREAL TOURNAMENT 2004
Digital Extremes/Epic Games, 18. März 2004

Platz	Tendenz	Vormonat	Spiel
11	Λ	(19)	**HDR: SCHLACHT UM MITTELERDE** EA LA, 3. Quartal 2004
12	Λ	(16)	**WORLD OF WARCRAFT** Blizzard Entertainment, 31. Mai 2004
13	V	(11)	**DUKE NUKEM FOREVER** 3D Realms, Winter 2666
14	V	(12)	**JOINT OPERATIONS** Novalogic, Juni 2004
15	Λ	(NEU)	**SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR 2** Best Way/Codemasters, Juni 2004
16	Λ	(18)	**DTM RACE DRIVER 2** Codemasters, 2. Quartal 2004
17	V	(14)	**COLIN MCRAE RALLY 4** Codemasters, März 2004
18	Λ	(NEU)	**HITMAN: CONTRACTS** IO Interactive, April 2004
19	V	(17)	**PORT ROYALE 2** Ascaron, April 2004
20	Λ	(NEU)	**CODENAME PANZERS** Stormregion, 2. Quartal 2004

DU HAST GEWONNEN!

Michael Kießling, Ahrensburg erhält ein Spiel

BREED

Welches unveröffentlichte Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten?

Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 28" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 28 Half-Life 2) an die 81114* (aus Deutschland), 72444** (aus der Schweiz) oder 0900 101010*** (aus Österreich).

Oder rufen Sie einfach an:
Deutschland : 0190 658 651****
Schweiz : 0901 210 212*****

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Titel an:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC ACTION
Kennwort: „Haben will"
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth
oder per E-Mail an habenwill@pcaction.de.

*0,49 €/SMS (Vodafone-Kunden: davon Leistungsanteil Vodafone € 0,12, Zusatzentgelt Magazin € 0,37)
**0,70 sfr/SMS ***0,60 €/SMS
****0,41 €/min *****0,50 sfr/min

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

- Dritter Teil der Spiel-Reihe
- 12 Levels
- Verfolgerperspektive, Ego-Perspektive möglich
- Glacier-Engine
- Verbesserte KI

»Tot: Ench Amun hat sein Gesicht verloren.«

Mord ist Sport

In HITMAN: CONTRACTS zeigt Nummer 47 sein wahres Gesicht. Er hat große Probleme. Trotzdem wollen Sie garantiert mit ihm spielen.

AUF DVD
VIDEO

Die in Kopenhagen ansässigen Entwickler von IO Interactive haben alles, wovon ein PC-ACTION-Redakteur nur träumen kann: eine Kantine, Büros mit Blick aufs Meer, Waschmaschinen am Arbeitsplatz (echt wahr!) und einen gut bezahlten Job. Zumindest durften auch wir einen Tag im Paradies verleben und für Sie ein paar Levels des dritten *Hitman*-Teils Probe spielen. *Hitman: Contracts* macht genau damit weiter, womit *Silent Assassin* endete. Mit fiesen Mordaufträgen.

FLEISCHBESCHAU

Beispiel: Schlachthaus. Nummer 47 alias Hitman ist einer der wenigen Menschen, die Klaviersaiten nicht zum Musizieren verwenden. Die Schnur fest mit beiden Händen gespannt, schleicht sich Hitman von hinten an einen Lieferanten im grünen Dress an. Er schlingt den Draht um dessen Hals. Wenige Sekunden später liegt der Lieferant in Unterwäsche tot hinter seinem Van und ein Glatzkopf mit einer Barcode-Tätowierung nähert sich dem Eingang. Dank seiner grünen Montur lassen ihn die Türsteher anstandslos passieren. Ja, den Glatzkopf spielen Sie! Und nicht jeder darf ins Schlachthaus. Dort feiert der so genannte Meatking heute eine Party. Hitman feiert mit. Sein Ziel: der Tod des Gastgebers!

WO IST DER HAKEN?

Auf dem Fliesenboden spiegelt sich der kantige Fleischerhaken, bevor Hitman einem Angestellten das spitze Metall in den Rücken treibt. Mit ganzer Kraft reißt der Profikiller sein Opfer nach hinten und rollt es zu Boden. „Das ist einer der neuen Special Moves", erklärt Charakter-Designer Peter von Linstow. Vor allem ist das harter Tobak! In einer kurzen Zwischensequenz sieht der Spieler noch, wie Hitman den leblosen Körper an ein Förderband hängt. Auf Knopfdruck setzt es sich ächzend in Bewegung. Horror pur. Ein Textfenster zeigt an, dass die Partygesellschaft inzwischen Verdacht geschöpft hat. Man sucht einen Mann im grünen Lieferantenanzug – Zeit, das Outfit wieder zu wechseln. Minuten später steht Nummer 47 als Kellner vor einem dicken Fleischklops, der sich mit zwei leicht bekleideten Damen auf einem Bett mit roten Satinlaken räkelt. Mündungsfeuer erhellt den Raum im Takt des Techno-Gewummers der Party nebenan. Das Satinlaken ist ein bisschen röter als vorher, Ihr Auftrag beendet. Die Eltern des

»Öko-Schweine: Protestmarsch auf dem roten Teppich.«

SNIPER 3/128

»Weltrekord: die größte Panflöte der Welt steht in Oslo.«

jungen Mädchens, das Mr. Meatking auf dem Gewissen hat, können zufrieden sein. Jetzt nichts wie raus.

NACHTS SIND ALLE KATZEN GRAU

Egal, welchen Level Sie laden: Es blitzt, regnet und sieht aus, als hätte Gott eine tiefe Depression. Der Grafikstil von *Hitman: Contracts* wirkt deutlich düsterer als in den Vorgängern. Das ist Absicht und liegt daran, dass Sie die Geschichten aus der Sicht von Hitman neu erleben und seine finsteren Erinnerungen nachspielen. Denn Hitman selbst liegt gerade in einem schäbigen Hotelzimmer in Paris und halluziniert. Eine Spezialeinheit der Polizei ist ihm dicht auf den Fersen. Er fühlt sich schlecht, steht unter Schmerzmitteln. „Wir wollen eine Atmosphäre wie in einem Horrorfilm erschaffen", sagt von Linstow. Und wir können bereits jetzt bestätigen: Das ist IO Interactive gelungen. Vielleicht sogar etwas zu gut. Dauernd in einer Gewitterfront an unwirklichen Orten wie einer Militärbasis in Sibirien oder ein paar Mafia-Gebäuden in Hongkong herumzustaksen, ist nicht gerade das, was Otto Normalverbraucher von einem Profikiller erwartet. Wo sind die Einkaufscenter, wo die Kinos, wo das ganz normale Leben, mit dem Nummer 47 verschmilzt, um den perfekten Mord zu begehen? *Hitman: Contracts* bietet diese öffentlichen Orte kaum. Das zehrt unserer Meinung nach am Coolness-Faktor des Spiels. Der Knobel-Charakter der Levels bleibt davon zum Glück unangetastet.

ACHTE AUF DEIN KARMA!

Um den perfekten Weg zum Ziel zu finden, benötigen Sie garantiert eine Weile. „Aber die Karten selbst haben einen großen Wiederspielwert", so Level-Designer Rasmus Højengaard. „Findet

Äh ... geht das auch im echten Leben?

UNEINGELADEN AUF PARTYS AUFTAUCHEN

Bei einem der neuen Mordaufträge muss sich Nummer 47 auf einer Party einschleichen.



Foto: action press

Im echten Leben geht das nicht. Auch wenn es Partyluder wie Heidi Klum, Naomi Campbell und Gisele Bündchen immer wieder probiert haben, sind sie am Ende stets bei den VIP-Redaktionsfeten der PC ACTION rausgeflogen.

JEDEN TAG SCHLECHTES WETTER HABEN

Egal, wo Sie in *Hitman: Contracts* auftauchen: Schnee oder Regen peitschen Ihnen ins Gesicht und der Himmel ist düster.



Foto: action press

Im echten Leben heißt dieser unwirtliche Ort Großbritannien. Einzige Ausnahme: Cornwall. Zudem schmeckt das Essen auf der Insel meist wie toter Hund. Deshalb gibt es dort auch so viele Asia-Imbisse.

FREMDE KLAMOTTEN ANZIEHEN

Nummer 47 ist ein Multitalent, was das Outfit angeht. Mister Hitman wechselt an einem Tag häufiger seine Kleidung als jede Frau.



Das ist normal. Unvergessen bleibt der Auftritt von Ahmet und Jo als Teilnehmer einer LAN-Party für Mädchen. Was Sie nicht wussten: Ahmet trägt auch nach Dienstschluss gern XXL-Damenunterwäsche.

INTERVIEW

„ICH DENKE, DAS SPIEL IST BRUTALER GEWORDEN."


»Bankräuber: unglaubwürdig.«

Rasmus Højengaard ist einer der Leveldesigner von *Hitman: Contracts*. Wir wollten von dem Dänen wissen, ob virtuelle Serienkiller immer noch cool sind. Sie wissen ja: Dänen lügen nicht.

PC ACTION Du sagst, *Hitman: Contracts* sei brutaler als die Vorgänger. Inwiefern?

RASMUS HØJENGAARD: Zum Beispiel beherrscht Hitman mehr Bewegungen, wenn er jemanden aus kurzer Entfernung tötet. Aber die Frage nach der Gewalt hängt stark vom Spieler ab. Der entscheidet, wie er spielt. Wir verlangen nicht, möglichst brutal vorzugehen. Im Gegenteil: Der Spieler bekommt in dem Fall am Ende sogar eine schlechtere Wertung. Trotzdem meine ich, dass er die Möglichkeit haben sollte, selbst zu entscheiden. Abgesehen davon gibt es etwas mehr Blut als in den Vorgängern. Ein Riesenunterschied existiert in dieser Hinsicht jedoch nicht. Wir addierten einfach ein paar Möglichkeiten. Okay, zugegeben: Der Fleischerhaken wirkt sicher ein wenig grotesk.

PC ACTION Fleischerhaken? Das klingt nach Blut, Därmen und abgetrennten Körperteilen ...

RASMUS HØJENGAARD: Nein, abgetrennte Körperteile gibt es auf keinen Fall. Wir machen ein Spiel über einen Profikiller. Und Profikiller bringen ihre Opfer elegant um die Ecke, sie zerlegen sie nicht wie in einem Splatterspiel.

PC ACTION Habe ich Nachteile, wenn ich die ersten beiden *Hitman*-Spiele nicht kenne?

RASMUS HØJENGAARD: Nein. Das Spiel unterhält dich auch, wenn du nichts über den Typ im dunklen Anzug weißt. Schon bei *Hitman 2* konnte man jeden Level als individuelle, kleine Geschichte betrachten, die sich selbst erklärt. Ich denke, viele Spieler scheren sich einen Dreck um eine Hintergrundgeschichte. Denen reicht es, wenn wir am Anfang der Mission ein paar Fakten verraten. Wir möchten mit *Hitman 3* ohnehin weniger eine große Geschichte erzählen, sondern wollen vielmehr in die Persönlichkeit des Hitman vordringen. Zeigen, wie er sich selbst sieht – und die Albträume, die ihn verfolgen. Er soll nicht der Held wie im Vorgänger sein. Das ist eine sehr interessante Wendung, da das Spiel dadurch ganz anders ist, ohne etwas von seinen coolen Eigenschaften zu verlieren.

PC ACTION Aber fehlt nicht die Rahmenhandlung, wenn das Spiel aus einzelnen Erinnerungen besteht?

RASMUS HØJENGAARD: Nein. Nur die Art der Erzählweise ist anders. Auch wenn es sich um Flashbacks handelt, gibt es natürlich eine Geschichte, die das Ganze zusammenhält. Aber darüber möchte ich nicht zu viel verraten. Es macht definitiv mehr Spaß, das selbst herauszufinden.

PC ACTION ... und wie in *Max Payne 2* die romantische Seite des Hauptcharakters zu erforschen?

RASMUS HØJENGAARD: Das wäre nicht glaubhaft. Hitman würde sich nie gemütlich mit einem Glas Wodka irgendwo hinsetzen. Die Freuden normaler Menschen liegen weit entfernt von den Freuden dieses Nummer-47-Typen. Er liebt nur seine Waffen. Das Romantischste, was er jemals getan hat, war vielleicht, sich um die Pflanzen im Kloster aus dem zweiten Teil zu kümmern.

PC ACTION Noch ein Wort zur Grafik: Für PC-Verhältnisse sieht die Optik doch etwas karg aus. Kann sich *Hitman* überhaupt mit den kommenden Grafik-Highlights wie *Half-Life 2* oder *Doom 3* messen?

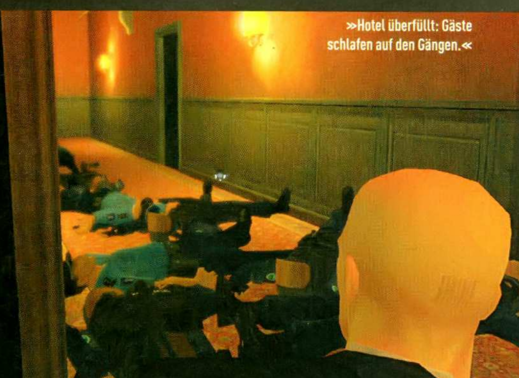
RASMUS HØJENGAARD: *Half-Life 2* und *Doom 3* sind auf den PC zugeschnitten. Du brauchst einen Monster-PC, um sie vernünftig aussehen zu lassen. Unsere Hauptplattform ist die Playstation 2. Unsere gesamte Engine basiert auf diesem Aspekt. Wir versuchen, das Spiel auf der PS2 so gut wie möglich aussehen zu lassen. Dann nehmen wir das Spiel und versuchen wiederum, es auf dem PC so gut wie möglich aussehen zu lassen – mit diesem PS2-Kern. Sicherlich können wir uns in puncto Spezialeffekte nicht mit *Half-Life 2* messen, weil die PlayStation nicht dazu fähig ist, diese ganzen Shader-Effekte zu erzeugen. Aber andererseits ist unsere Engine eine der am weitesten entwickelten auf der PS2. Besonders wenn es darum geht, alles auf einmal im Speicher stehen zu haben. Ich glaube, es macht ein gutes Spiel aus, dass es aus einem Guss ist. Es bringt nichts, wenn du auf der einen Seite mit fotorealistischen Grafiken arbeitest, während ein anderer Teil des Spiels wie in einem Cartoon aussieht. PC-Spieler profitieren natürlich von einer höheren Bildschirm-Auflösung und höher aufgelösten Texturen mit mehr Farben.

man zum Beispiel beim ersten Spielen nicht den versteckten Raum mit dem Scharfschützengewehr, spielt sich der Level völlig anders." Außerdem setzt das Action-Adventure wieder auf bewährte Tugenden des Vorgängers, wie Højengaard bestätigt: „*Hitman: Contracts* ist ein sehr, sehr komplexes Spiel. Alles, was du tust, wirkt sich auf andere Dinge im Spiel aus. Wenn du es an einer Stelle vermasselst, dann hast du es oft gleich komplett verbockt. Andere Action-Adventures wie *Splinter Cell* sind in kleine Abschnitte unterteilt, die keinen Einfluss aufeinander haben. Man muss nur die jeweilige Sektion schaffen. Bei *Hitman* muss man dagegen die komplette Situation einschätzen und die Mission als Ganzes betrachten." Klingt nach langen, spannenden Spieleabenden. Gut so.

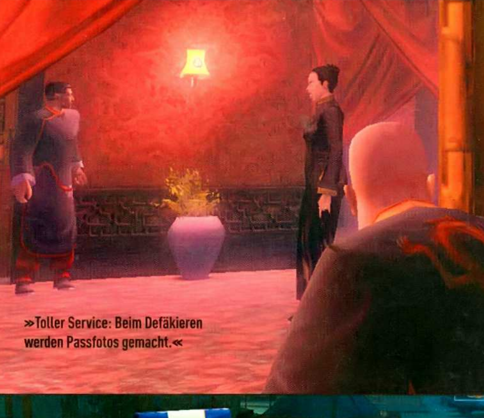
WAFFENBRÜDER

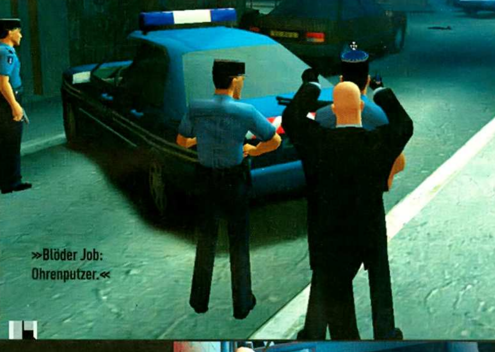
Ein Kritikpunkt ist die mittlerweile etwas altbackene Grafik. Da helfen auch keine dynamischen Lichtquellen oder neue Partikel- und Echtzeit-Spiegeleffekte. Besonders die Figuren sind längst nicht mehr das Maß der Dinge. Es tröstet PC-Nutzer wenig, dass Højengaard überzeugt ist, die *Hitman*-Engine sei „momentan eine der besten Engines auf der


»Beweis: Frauen haben kein Gehirn.«


»Hotel überfüllt: Gäste schlafen auf den Gängen.«


»Konstantin Wecker in „Der Schneelöwe“.«


»Toller Service: Beim Defäkieren werden Passfotos gemacht.«


»Blöder Job: Ohrenputzer.«

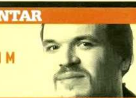
PS2“. Dem Waffenarsenal bescheinigen wir allerdings, dass es auf allen Plattformen zu den umfangreichsten auf dieser Welt zählt. Was wir in ein paar Minuten an Gewehren, Pistolen, Schalldämpfern, Messern und anderen Nahkampfwaffen gesehen haben, könnte eine ganze Fabrik kaum innerhalb von sechs Monaten produzieren. Und da Waffen das Handwerkszeug eines Auftragsmörders sind, rechnen wir *Hitman: Contracts* wieder gute Chancen aus, ein ordentliches Mörderspiel zu werden. Rund 100 Mitarbeiter arbeiten momentan beim dänischen Entwickler nur an *Hitman*. Das sollte reichen. JOACHIM HESSE

»Heute im Angebot: Lampionsuppe.«

HITMAN: CONTRACTS

GENRE:	Action-Adventure
ENTWICKLER:	IO Interactive
FERTIG ZU:	80 %
ERSCHEINT:	Ende April 2004
VERGLEICHBAR:	Dark Project 2, Hitman 2
INTERNET:	www.hitmancontracts.com

KOMMENTAR

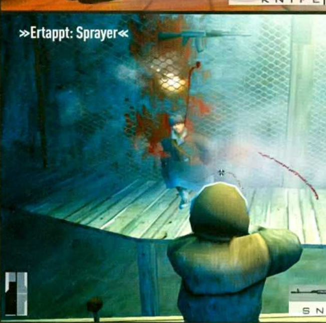


JOACHIM HESSE

Vor drei Jahren hätte ich für *Hitman* meinen Chefredakteur verkauft. Die Zeiten sind vorbei. Nicht nur, weil ich danach wegen Menschenhandels in den Knast wandern müsste. Der dritte Teil von *Hitman* bietet einfach nicht mehr die erfrischende Brise von damals. Optisch wie spielerisch. Dass sich IO Interactive bei der Produktion auf die Playstation 2 konzentriert, geht eindeutig zulasten der Grafik. Das heißt aber nicht, dass *Hitman: Contracts* keine Freude macht. Wirklich nicht. Die Levels, die ich in Kopenhagen Probe spielen durfte, schmecken nach mehr. Nummer 47 hat den Bogen noch immer raus.



»Schwulenhochzeit: Braut wurde ohnmächtig.«


»Ertappt: Sprayer«

Kennen Sie das auch: Sie kommen abends geschafft nach Hause, wollen bei einer Runde *Battlefield 1942* entspannen, auf den öffentlichen Servern herrscht aber mal wieder Chaos ohne Ende? Während die einen an den Flugzeug-Spawn-Punkten campen und sich wegen einer Messerschmitt gegenseitig über den Haufen ballern, rennen die anderen ohne Plan und Teamgeist durch die Pampa. Und Sie? Sie verlassen genervt den Schauplatz und glotzen mies gelaunt *Deutschland sucht den Superstar*. Schluss damit, denn bald kommt *Söldner* und da gibt es so ein Szenario nicht. Zumindest theoretisch. Denn die Jungs und Mädels von Wings Simulations haben sich etwas richtig Geniales für ihren Online-Taktik-Shooter einfallen lassen: den Commander-Modus. Zu Spielbeginn wählt jede der beiden Kriegsparteien einen Anführer. *Planetside* lässt grüßen. Mit einem Laptop „bewaffnet", hockt sich der Obermotz ins Gras und analysiert die Lage anhand von Satellitendaten, die auf einem Kartenbildschirm dargestellt werden. Gesichtete Feinde erscheinen als rote, Freunde als grüne Punkte. Außerdem wird die exakte Position zu den Missionszielen angegeben. Hat der Commander alles gecheckt, erteilt er mit wenigen Mausklicks knappe Befehle, etwa „Position halten" oder „Eile zur Hilfe", und setzt für seine Kameraden Wegmarken. Die Karte ist übrigens etwa so leicht zu bedienen wie in einem Echtzeit-Strategiespiel. Lästige Tastaturkürzel brauchen Sie nicht zu pauken. Wer keinen Bock auf militärische Disziplin hat, ignoriert den Anführer einfach und zieht alleine los. Allerdings kann es dann schon mal passieren, dass Ihnen der Commander den Zugang zu einem größeren Fahrzeug verwehrt. Schließlich wird dem Teamkonto für eine solche Anschaffung ein dicker Geldbatzen abgebucht.

OHNE MOOS NIX LOS!

Womit wir auch schon beim Thema Finanzen wären. Ähnlich wie bei *Counter-Strike* oder *Global Operations* bekommen Sie für Abschüsse und erledigte Aufträge, etwa eine eroberte Fahne, Kohle überwiesen. Diese verprassen Sie wiederum an so genannten Ausrüstungs-Terminals. Dort finden Sie einfach alles, was das Herz des Shooter-Fans höher schlagen lässt. Das Arsenal umfasst 60 authentisch nachgebildete Ballermänner, von der Desert Eagle über die AK-47 bis hin



- 6 Millionen virtuelle Quadratkilometer große Spielwelt
- 200 Gesten
- 60 Waffen
- 70 Fahr- und Flugzeuge
- 7 Spielmodi
- Server zum Start für 32 Spieler, später für 128
- Keine vordefinierten Charakterklassen

»Schon bei der Wehmacht fiel Pinocchio auf.«

Geh, wehr dich!

Mit frischen Ideen zieht SÖLDNER: SECRET WARS gegen den Klassenprimus Battlefield 1942 in den Krieg. Wir nahmen am geschlossenen Beta-Test teil und verraten, wie die Chancen stehen.

zur Stinger. Noch einen Tick größer ist der Fuhrpark. 70 Vehikel und Flugzeuge hat die Hattinger Softwareschmiede *Söldner* spendiert. Piloten gehen mit der CH-47 Chinook oder der F-117 Nighthawk vor Freude in die Luft und Panzerkommandanten geraten im Bauch des T-80 in Verzückung. Wer knapp bei Kasse ist, aber nicht auf einen fahrbaren Untersatz verzichten will, der kauft sich einen Lada oder 'nen billigen Traktor. Im Gegensatz zu *Battlefield 1942* nimmt die Leistungsfähigkeit eines Panzers zu, je mehr Kampfstationen besetzt sind. Die Kanone lädt schneller nach und die Höchstgeschwindigkeit steigt. Seien Sie also dankbar, wenn jemand zusteigt! Nach dem Kauf ist Ihr „Baby" übrigens abgesperrt. Nur Sie haben den Schlüssel. So kann Ihnen niemand das Gefährt vor der Nase wegschnappen.

UNIVERSALTALENTE

Völlig neue Wege beschreitet *Söldner* bei der Berufswahl. Vordefinierte Charakterklassen suchen Sie vergebens. Stattdessen passen Sie die Ausrüstung einfach Ihren Vorlieben an. Sie verarzten gerne Kollegen? Kein Problem, ein Klick auf das Medikit und schon sind Sie Sanitäter. Allerdings nicht wie bei *Battlefield 1942* mit einer laschen Wumme in der Hand. Vielmehr suchen Sie sich Ihren Krachmacher selber aus. Sogar eine fette M60 passt ins Inventar. Somit ist jeder selbst für die Stärken und Schwächen seines virtuellen Alter Ego verantwortlich. Ebenso für dessen Äußeres. Jede Menge Skins, Tarnanstriche, Sonnenbrillen, Logos und anderer Schnickschnack erlauben die Gestaltung von rund 60.000 digitalen Individuen. Ein Fest für Clan-Spieler. Auch bei der Spielwelt protzt Wings mit einer gigantischen Zahl. Unglaubliche sechs Millionen virtuelle Quadratkilometer misst das Schlachtfeld und beherbergt sämtliche Klimazonen. In der Praxis kommt allerdings nie die komplette Fläche zum Einsatz. Im Servermenü ziehen Sie einfach einen entsprechend großen Rahmen um den Ort des Geschehens und schon haben Sie eine Karte für beispielsweise acht Spieler. Theoretisch gleicht also kein Schauplatz dem anderen. Insbesondere nicht nach einer Partie. Dann durchziehen Granattrichter die Landschaft, Dörfer gleichen gespenstischen Ruinen und ganze Wälder sind kahl geschoren. Auf Wunsch dürfen Sie diese „umdekorierte" Umgebung in die nächste Partie übernehmen. Darüber hinaus liefert Wings 20 vorgefertigte Maps mit, die besonders viele Details aufweisen. Bei den Spielmodi setzen die Hattinger auf Bewährtes. Zum Einsatz kommen Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag, VIP-Neutralisierung, Geiselbefreiung, Bombe legen, Anschlag und Eroberung. Weitere Varianten sind geplant und sollen in einem Add-on nachgeliefert werden. Das Gleiche gilt für höhere Serverkapazitäten. Momentan finden maximal 32 Spieler auf einem Server Platz, nach der Veröffentlichung sollen es dann 128 sein. Fett! BENJAMIN BEZOLD



»Neuer Zaubertrick: David Helikopterfeld.«

»Christopher Reeves versucht's noch einmal.«

»Zum Klassentreffen fuhr Peter Struck mit dem Dienstfahrzeug .«

SÖLDNER: SECRET WARS

GENRE:	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER:	Wings Simulations/Jowood
FERTIG ZU:	90 %
ERSCHEINT:	30. April
VERGLEICHBAR:	Battlefield 1942
INTERNET:	www.secretwars.net

KOMMENTAR

BENJAMIN BEZOLD



Clan-Spieler werden von *Söldner* entzückt sein. Da bin ich mir sicher. Ist ja auch kein Wunder. Bei kaum einem anderen Titel wurde enger mit der Community zusammengearbeitet und auf die Wünsche der Profizocker eingegangen. Das beweisen unter anderem das gewaltige Waffenarsenal, der gigantische Fuhrpark, die Vielzahl an Skins, die Commander-Funktion und die zahlreichen Serveroptionen. Ob der Mix aus *Counter-Strike*, *Operation Flashpoint* und *Battlefield 1942* auch Normalsterbliche in seinen Bann ziehen wird, bleibt abzuwarten. Das Potenzial, die Konkurrenz vom Genrethron zu stoßen, ist jedenfalls vorhanden.

Fall auf Knall

Bei Lucas Arts gibt's keine Pause. Neben STAR WARS: BATTLEFRONT hat die Firma mit REPUBLIC COMMANDO ein weiteres heißes Eisen im Feuer.

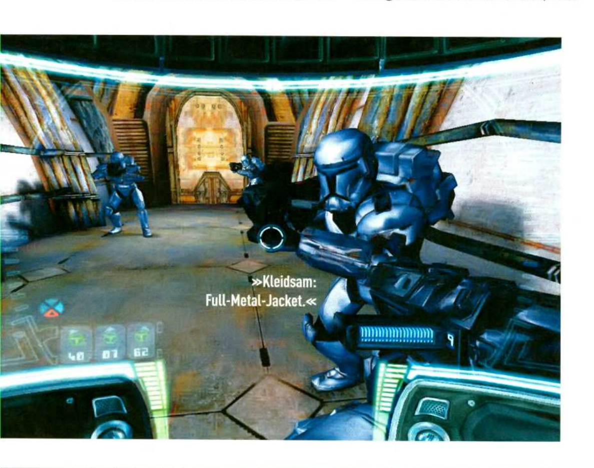
»Ärztekammer greift durch: Urinprobe zu spät abgegeben.«

Nein, Sie sehen nicht doppelt! In dieser Ausgabe stellen wir Ihnen wirklich gleich zwei *Star Wars*-Shooter vor. Nicht nur *Star Wars: Battlefront* scheint sich prächtig zu entwickeln. Activisions PR-Gott Markus Neumann schaute höchstpersönlich mit einer Vorschau-Version von *Republic Commando* vorbei und da sich Lucas Arts bis dato in Sachen Infos eher bedeckt hielt, waren wir besonders gespannt. Die Story des Titels ist zwischen dem Kinofilm *Episode 2* und dem kommenden dritten Teil angesiedelt. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines so genannten Republic Commandos. So heißen besonders ausgebildete Kämpfer, die einer Spezialeinsatztruppe der alten Republik angehören. Diese werden eingesetzt, wenn besonderes Fingerspitzengefühl erforderlich ist, und agieren meist hinter den Kulissen.

TEAMKILLER

Optisch kommt *Republic Commando* sehr ordentlich rüber. Das Erste, was beim Spielen auffällt, ist die ungewöhnliche Kamerasicht. Republic Commandos tragen technisch hoch entwickelte Helme, auf deren Visiere die wichtigsten Anzeigen projiziert werden. Und durch genau so ein Ding betrachten Sie beim Spielen Ihre Umwelt. Dadurch ist die Sicht am oberen und unteren Bildschirmrand etwas eingeschränkt, da Teile des Kopfschutzes ins Bild ragen. Klingt auf den ersten Blick nicht so toll, doch nach kürzester Zeit gewöhnt man sich dran – und der Atmosphäre dient es auf jeden Fall. Das teamorientierte Spielprinzip macht Sie zum Anführer einer Vierer-Truppe. Wie etwa in Ubisofts *Raven Shield* erteilen Sie Ihren Kameraden einfache Befehle, indem Sie mit dem Fadenkreuz auf ein Objekt deuten. „Position halten", „Ausschwärmen", „Mine entschärfen" und solche Sachen. Das funktionierte schon jetzt erstaunlich gut und sorgte selbst in Feuergefechten nicht für Verwirrung. Apropos Feuergefechte: Im fertigen Spiel sollen über zwölf Waffen für reichlich Radau sorgen. Schön, nicht wahr? Es sieht so aus, als hätte Lucas Arts da einen weiteren Hit in der Pipeline ...

AHMET ISCITÜRK



»Kleidsam: Full-Metal-Jacket.«

REPUBLIC COMMANDO

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Lucas Arts
FERTIG ZU:	70 %
ERSCHEINT:	Sommer 2004
VERGLEICHBAR:	Raven Shield, Halo
INTERNET:	www.lucasarts.com

KOMMENTAR

AHMET ISCITÜRK



Aus der aktuellen *Unreal*-Engine haben die Entwickler einiges rausgeholt und auch in Sachen Spielbarkeit ist man auf dem richtigen Weg. Die düstere Atmosphäre und das intuitive Befehlssystem erfüllen mein Herz mit Freude. Wie sagte dieser Imperator Yoda in *Star Trek: Die dunkle Bedrohung* so passend? „Mir rüber du musst's beamen, Lucas!"

- Das neue Spiel der *Homeworld*-Macher
- Echtzeitstrategie in der Welt von *Warhammer 40.000*
- Vier spielbare Rassen
- Optisch opulente Massenschlachten
- Eroberung und Kontrolle von strategisch wichtigen Punkten
- Solo-Kampagne und Mehrspielermodus (8 Spieler)

Krieg den Moralischen!

Der Space Marine hat einen Hammer - und den nutzt er auch, um dem Ork einen Freiflug zu bescheren.

Davon träumt George Bush schon lange: Wer bei WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR voll auf Angriff setzt, den belohnt das Spiel mit einer besseren Disziplin seiner Truppe. Wir belohnen Sie mit allen wichtigen Fakten.

Wenn jemand einen gefährlichen Job hat, dann ist es die Putzfrau bei Relic. Denn die renommierten Spielemacher (*Homeworld 2*, *Impossible Creatures*) haben in ihren Büros mehrere Tische stehen, an denen *Warhammer*-Tabletop-Schlachten ausgetragen werden. Und wehe, da wird auch nur ein Figürchen beim Abstauben verrückt – die Fortschritte mehrerer Mittagspausen wären im wahrsten Sinne des Wortes weggewischt. Gewarhammert wurde bei Relic schon, bevor man sich mit THQ darauf einigte, ein neues Strategiespiel in diesem traditionsreichen Brettspiel-Universum von Games Workshop anzusiedeln. Und endlich belächeln die Kollegen nicht mehr mitleidig die Hardcore-Fraktion der Schlachtenauswürfler, wenn diese ihre Plastikfiguren bepinselt.

DAS SIEHT GUT AUS!

Ortstermin bei Relic in Vancouver. Mit dem beschaulichen Plastiksoldaten-Gerücke der Vorlage hat *Warhammer 40.000: Dawn of War* wenig gemein. Lead Designer Jay Wilson kommt gleich zur Sache: „Ein rundenbasiertes Tabletop-Regelwerk funktioniert nicht in einem Echtzeit-Strategiespiel. Wir haben uns von der Vorlage inspirieren lassen, aber es ist nicht unser Ziel, das Brettspiel auf dem PC zu reproduzieren." Hier toben in einer Schlacht zwischen Space Marines und Orks Explosionen, fliegen Patronenhülsen, werden Einheiten gegrapscht, auf den Boden gepinnt, zerhackstückt. Kein derzeit erhältliches Strategiespiel bietet so spektakuläre Schlachtenszenen. Auch bei nahem Heranzoomen gibt sich die Grafik keine Blöße, detaillierte Einheiten und dynamische Lichtberechnung haben Action-Qualität. Dass die Schlachten so gemein gut aussehen, liegt an der Fülle der Schlagabtausch-Animationen. „Kämpfe in unserem Spiel wirken viel interaktiver als in anderen Echtzeitstrategie-Titeln. Wir zeigen massi-



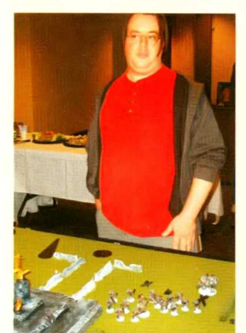
»Warum seid ihr Schlümpfe blau? Weil wir saufen wie die Sau. Lala lalalalalala lala.«



»Warum Schlümpfe könnt ihr fliegen? Das wird wohl an den Drogen liegen. Lala lalalalalala lala.«

Bretter, die das Spiel bedeuten

Bei der Inspirationsquelle für Dawn of War wird gespielt, was auf den Tisch kommt.



Lead Designer (und Ork-Freund) Jay Wilson weiht uns in die Geheimnisse von Relics *Warhammer*-Liga ein.

„*Warhammer 40.000* ist ein ‚Bier und Brezel'-Kriegsspiel", meint Jay Wilson, Lead Designer von *Dawn of War*. Das ist weniger eine Anspielung auf die Ernährungsgewohnheiten bei Relic, sondern bezieht sich auf die relativ einfachen Regeln und den zügigen Ablauf: Man wählt seine Figuren, würfelt Angriffsresultate aus, misst Entfernungen ab und hat dabei noch genug geistige Kapazitäten für Smalltalk und Knabberaktivitäten frei. 1987 wurde diese Spielwelt von Games Workshop im englischen Nottingham ausgetüftelt. Der PC-Ableger bekommt seine eigene Echtzeitstrategie-Dynamik verpasst, die Atmosphäre soll laut Jay Wilson vom prallen Szenario der Vorlage profitieren: „Die Einheiten haben wirklich Charakter, Tiefgang und Intensität, es ist ein sehr fesselndes Universum." Das 41. Jahrhundert ist in dieser Spielwelt keine klinisch reine Science-Fiction-Welt, sondern eine düstere Kriegsepoche mit Horror- und Fantasy-Einflüssen. Die blutige, schmutzige Zukunft wurde schon wiederholt am PC simuliert, ein großer Hit war noch nicht dabei. Mit *Dawn of War*, das sich bewusst nicht sklavisch eng an die Regeln der Vorlage hält, soll der Durchbruch gelingen.



... noch ein Grund, warum wir so was lieber auf dem PC spielen: Bigge kann die Figuren nicht heimlich verbummeln.

ve Frontgefechte", meint Jay grimmigen Blickes.

VIEL KRAWUMM, GAR NICHT DUMM

Im *Warhammer 40.000*-Szenario fallen sich nicht alle zum Gruppenkuscheln ständig in die Arme und verteilen Blumensträuße. „Es ist ein unglaublich gewalttätiges Universum, gefüllt mit Aliens, Händlern und Mutanten, die ständig miteinander Krieg führen", schwärmt Jay Wilson. Vier spielbare Fraktionen pickte Relic für *Dawn of War* heraus: Space Marines (die Regierungsstreitkräfte der Menschen), Orks (besonders kriegerische Alien-Rasse, ist mit niemandem grün), Chaos (dämonische, Götter verehrende Soldaten) und eine derzeit noch geheim gehaltene vierte Rasse. Ob man daraus vier separate Kampagnen oder eine große, durchgehende Story bastelt, steht noch nicht fest. Sie können auch Geplänkel-Einzelschlachten veranstalten und obendrein online den Hammer schwingen. Der Mehrspielermodus verkraftet bis zu acht Teilnehmer gleichzeitig und beinhaltet 20 Karten.

DIE SCHNELLE TRUPPE

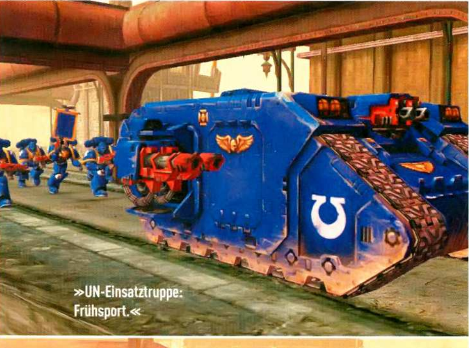
Gewaltige Schlachten, aber einfach zu steuern – um dieses hehre Ziel zu erreichen, hat sich Relic einige Bedienungskniffe einfallen lassen. Ähnlich wie in *Homeworld 2* werden die meisten Einheiten in Minigrüppchen gesteuert, zum Beispiel bilden jeweils fünf Space Marines einen Verband. Der lässt sich durch Offiziere aufmöbeln, die je nach Rasse andere Kampfeigenschaften verbessern. „Der Spieler muss sich nicht sorgen, dass er mitten in der Schlacht zur Basis zurück muss", betont Jay. Um Upgrades (zum Beispiel auf eine bessere Waffenart) durchzuführen, klicken Sie einfach den betroffenen Einheitentyp an. Nieder mit dem fummeligen Mikromanagement: Sie können auch den „Overwatch"-Modus aktivieren, bei dem Verluste automatisch durch Nachschub ausgeglichen und Upgrades automatisch durchgeführt werden. Das Beste, was Sie einer Truppe antun können, ist der Einbau eines Force Commanders. Ein bis zwei dieser superstarken Helden soll es pro Rasse geben, zum Beispiel den Ork Warlord oder den Chaos Lord. Ein Commander pumpt die Kampfkraft der ganzen Kompanie auf und stärkt deren Moral. Auch sonst herrscht kein Mangel an interessanten



»Warum spielt ihr mit dem Feuer? Weil Schlumpfine ist zu teuer. Lala lalalalalala lala.«



»Südmexikanische Wanderkakteen beim illegalen Grenzübertritt.«


»UN-Einsatztruppe: Frühsport.«


»Warhammer-Fan-Convention: immer das Gleiche.«


»Weight Watchers wieder versagt: Blue Barrymore.«

Einheiten und Vehikeln. So ist der Land Raider der Space Marines ein Truppentransporter mit enormer Feuerkraft. Auf der Chaos-Seite finden wir dagegen den lieblichen Bloodthirster – der verliert stetig Lebensenergie, wenn er nicht kämpft.

MORALISCHER SIEGER

Der Gemütszustand einer Einheitengruppe ist spielerisch so wichtig, dass ihm ein separater Anzeigebalken unterhalb der Lebensenergie gegönnt wird. Wenn die Moral flöten geht, behalten Sie zwar die Kontrolle über Ihre Schützlinge, doch deren Treffsicherheit leidet erheblich. Oft macht es mehr Sinn, eine labile Truppe vorübergehend zurückzuziehen. Als Fluchthilfe bekommen moralisch verkommene Einheiten eine Tempo-Beschleunigung verpasst. Besondere taktische Bedeutung haben Waffen, die zwar nicht wahnsinnig viel Lebensenergie wegputzen, aber echte Moralkiller sind. Beispielsweise Flammenwerfer oder Scharfschützen-Gewehre. Wenn ein Nebenmann nach dem anderen von einem unsichtbaren Gegner getroffen umkippt, vermiest das verständlicherweise das Betriebsklima.

GELÄNDEGÄNGIG

„Das Terrain ist ein wichtiger Teil des Krieges und ein wichtiger Teil unseres Spiels", betont Jay die Auswirkungen des Geländes aufs Schlachtgeschehen. Er bewegt eine Truppe seiner geliebten Orks in einen Krater, wo die Grünnasen in die Knie gehen. Nicht aus Ehrfurcht vor den Feldherren-Fähigkeiten des Spielers, sondern um die Deckung des Kraters zu nutzen. Dadurch sind die Orks langsamer, aber auch schwieriger mit Distanzwaffen zu treffen. Prima, um sich zu verschanzen. Oder ein paar dicke Geschütztürme dahinter zu installieren. Es geht auch andersherum: Bei der Durchquerung eines Flussbetts sind die Truppen besonders verletzlich gegenüber Treffern aus der Ferne.

JETZT MACH MAL 'NEN PUNKT

Viele Missionen drehen sich nicht um das übliche „Radiere den Gegner aus"-Rezept, sondern um die Eroberung eines bestimmten Anteils der Spielkarte. An bestimmten Positionen können Sie die Flagge Ihrer Rasse hissen. Solche strategischen Punkte sind hart umkämpft, denn sie produzieren stetig Nachschubpunkte, eine der beiden Ressourcen in *Dawn of War*. Je mehr solcher Stellungen Sie kontrollieren, desto mehr Bares wandert zur Truppenproduktion in die Kasse – wenn das mal nicht zu einem offensiven Spielstil motiviert. Jay Wilson freut's außerdem, dass gewisse Hinterlistigkeiten nicht drin sind: „Wenn du dem Gegner die Produktion von Ressourcen vermasseln willst, musst du ihn offen bekämpfen. Du kannst dich nicht wie in einigen anderen Strategiespielen am Militär vorbeimogeln, um ein paar Holzfäller abzumurksen." HEINRICH LENHARDT

DAWN OF WAR

GENRE:	Echtzeitstrategie
ENTWICKLER:	Relic/THQ
FERTIG ZU:	60 %
ERSCHEINT:	4. Quartal 2004
VERGLEICHBAR:	C&C Generäle, HdR-RTS
INTERNET:	www.thq.de

KOMMENTAR

HEINRICH LENHARDT



Brutalo-düsteres Szenario, fantastische Kampfanimationen, ausgeflippte Einheiten – wer normalerweise bei Strategiespielen gähnend abwinkt, bekommt von Relics rasanter Neuentwicklung einen Tritt in den Hintern verpasst. Zum Glück versuchen die Designer keine schlaffördernde Kopie der Tabletop-Regeln, sondern hämmern ein schlankes, straffes Echtzeit-Design ins *Warhammer*-Universum. Die Kämpfe sind fast schon zu schön, um gut zu sein, aber hinter dem fröhlichen Gefetze stecken clevere taktische Details. Fein: wenig Mikromanagement-Gefummel, ohne dabei Ressourcen- und Basis-Aspekte kaputtzusparen. Das könnte das unlangweiligste Strategiespiel der Saison werden.

Die erfolgreichste Echtzeitstrategie-Serie aller Zeiten ist zurück

New & Improved

'MANCHMAL IST DIE FEDER DOCH MÄCHTIGER ALS DAS SCHWERT'

COMMAND & CONQUER IST ZURÜCK.

Wir befinden uns im Jahre 2020. Es entfaltet sich ein globaler Konflikt. Wer wird als Sieger hervorgehen und die Herrschaft übernehmen? Jemand mit strategischem Scharfsinn und außergewöhnlichen Führungsqualitäten? Jemand, der eiskalt taktiert? Fühlst Du Dich angesprochen? Dann registriere Dich für Command & Conquer Generäle.

Du hast das Sagen
Verschaffe Dir mit Hilfe ausgeklügelter Strategien die Herrschaft über eine Welt, in der bisher nur globales Chaos herrscht. Entscheide Dich für einen Schlachtplan und die Armee, die ihn ausführen soll.

Hochmoderne SAGE-Engine
Erlebe Command & Conquer in noch nie da gewesener Detailgenauigkeit: Komplett in 3D tauchst Du in Schlachten in Städten, Wüsten und Eislandschaften ein. Echtzeit-Strategie war noch nie so scharf.





Die drei Seiten der Herrschaft
Befehlige eine dieser drei einzigartigen Armeen: die hochmoderne Streitmacht die Westlichen Allianz, die weit verzweigte Kriegsmaschinerie der Asiatischen Paktes oder die geniale und ressourcenreiche Internationalen Befreiungsgruppe.

Ein gewaltiges Arsenal an Hightech-Waffen
Zukunftsorientierte Waffen auf höchstem technischen Niveau. Echtzeit-Strategie und Kriegskunst so facettenreich wie noch nie zuvor: spannende Luftkämpfe, städtische Schlachtfelder und ein verbesserter Veteranen-Modus.

DAS OFFIZIELLE ERWEITERUNGSPACK – JETZT IM HANDEL.







www.electronicarts.com



Challenge Everything™

www.eagames.de

»Batman verzweifelt gesucht.«

- Team-Action in zwei *Star Wars*-Szenarios
- 10 aus der Saga bekannte Planeten
- 15 steuerbare Flug- und Fahrzeuge
- Über 20 Soldatentypen
- Bis zu 64 Spieler gleichzeitig
- Neuartiger Eroberungsmodus

»Bockspringer: versagt.«

»Motocrossfahrer in Polen: Maschinen weg.«

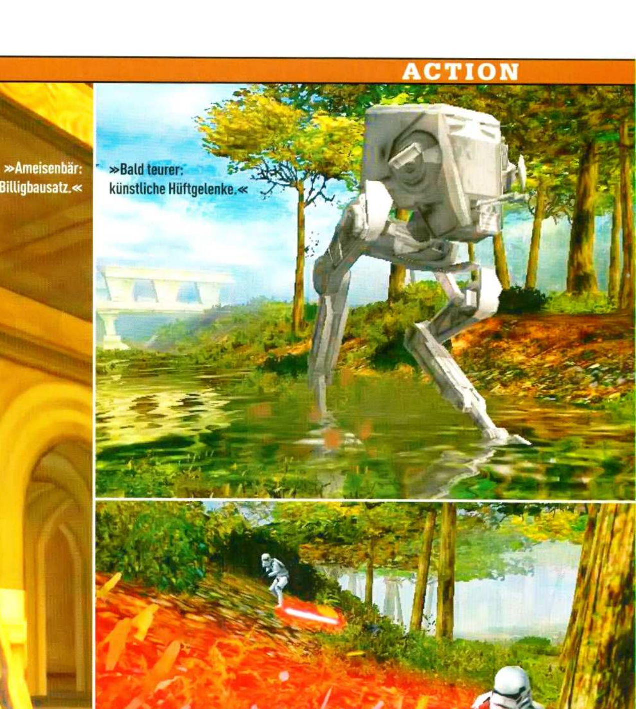
AUF DVD
VIDEO

Sei ein Truppenkasper!

Beim Team-Shooter STAR WARS: BATTLEFRONT dackeln Sie zur Abwechslung mal nicht als übermächtiger Jedi rum, sondern übernehmen die Rolle eines stinknormalen Soldaten.

Die für viele Leser wohl wichtigste Information zum neuen *Star Wars*-Titel gibt's gleich vorweg: *Star Wars: Battlefront* bedient sowohl nostalgische Liebhaber der klassischen Trilogie als auch Anhänger der aktuellen Klonkriegsgeschichte. Auf Tatooine, Naboo, Yavin, dem Eisplaneten Hoth und sechs weiteren Schauplätzen bekämpft also wahlweise die Allianz der Rebellen imperiale Schergen oder Klonkrieger und Droiden gehen sich gegenseitig auf den Sack.

»Ameisenbär: Billigbausatz.«



»Bald teurer: künstliche Hüftgelenke.«

»Neuentwicklung des Imperiums: Riesen-Laserschwert.«

PARTEI-PROGRAMM

Nicht nur der Name, sondern auch das Spielprinzip von *Battlefront* erinnert stark an *Battlefield 1942*. Auf jeder der vier Seiten stehen fünf Soldatentypen mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen bereit. Eine ausgeglichene Verteilung der Klassen innerhalb einer Partei ist zwar von Vorteil, doch sich zwanghaft an andere Kameraden zu klammern, ist angeblich nicht nötig. Dies verriet Greg Borrud, seines Zeichens Chef-Entwickler bei den Pandemic Studios, in einem Interview: „Wir wollen dem Spieler kein Teamwork aufzwingen. Aber wir gestalten die Einheiten in der Art und Weise, dass teamorientiertes Spielen gefördert wird."

LASS EINEN FAHREN!

Es warten über 15 Vehikel auf eine Probefahrt, darunter die berühmt-berüchtigten AT-STs, denen sich ein einfacher Infanterist lieber nicht in den Weg stellen sollte, die pfeilschnellen Speeder-Bikes und Raumgleiter wie X-Wings oder TIE Fighter. Auf bekannte Gesichter aus dem *Star Wars*-Universum muss der Zocker ebenfalls nicht verzichten, auch wenn diese zum jetzigen Zeitpunkt der Planung nur als computergesteuerte Feinde oder Verbündete mitkämpfen. Ob sich der Darth-Vader-Fanclub auf einen Auftritt seines Lieblings-Asthmatikers freuen darf, verraten die Programmierer in den kommenden Monaten. Was sich hingegen sicher im fertigen Produkt wiederfindet, ist der nichtlineare „Conquest-Modus". Bei dieser Einzelspieler-Variante erobert der Zocker nach und nach die Galaxis und verteidigt eigene Planeten vor Angriffen. „Die zu kontrollierenden Planeten, die Reihenfolge der Schlachten sowie deren Ausgang werden jedes Mal variieren", versichert Greg Borrud. Zusätzlich winken für jeden erfolgreichen Feldzug Bonus-Fähigkeiten, die in späteren Kämpfen sehr behilflich sein können.

GEIL, GRUPPENSPIELE!

Interessenten dürfen ab Herbst an der galaktischen Front kämpfen. Während sich im Internet bis zu 32 Spieler zusammenfinden können, sind im Netzwerk sogar Schlachten mit 64 Gleichgesinnten möglich. Wer seine Kameraden mal richtig zusammenschreien will, darf dies dank des eingebauten Voice-Chats und mit einem Headset tun. Wir sind gespannt, ob sich *Star Wars: Battlefront* gegen Mehrspieler-Kracher wie *Battlefield Vietnam* und *UT 2004* durchsetzen kann. LUKASZ CISZEWSKI

SW: BATTLEFRONT

GENRE:	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER:	Pandemic Studios/Lucas Arts
FERTIG ZU:	60 %
ERSCHEINT:	Herbst 2004
VERGLEICHBAR:	Battlefield 1942
INTERNET:	www.starwarsbattlefront.com

KOMMENTAR



LUKASZ CISZEWSKI

Battlefield 1942 im George-Lucas-Universum? Nur her damit! Hoffentlich spielt sich *Star Wars: Battlefront* annähernd so geil, wie sich die Fakten anhören. Denn wer wollte nicht schon immer mal heiße AT-ST-Kämpfe auf Hoth erleben, in einem Droiden-Panzer Naboo unsicher machen oder auf Luke Skywalkers Heimplaneten Tatooine mit dem Speeder-Bike rumdüsen? Ich wollte das noch nie. Trotzdem freu ich mich auf den neuen Team-Shooter, weil die Bilder und der sehr ansehnliche Trailer (zu bestaunen auf unserer DVD!) mächtig Laune versprechen.


»Waffen-Narr Bezold mal ganz privat.«

Schieß los!

Es gibt was Wichtiges zu sagen: DEAD MAN'S HAND ist endlich wieder ein Shooter, der nicht im Zweiten Weltkrieg spielt. Wir als Revolverblatt freu'n uns.

Wer früher während des Kinderfaschings einen Indianer statt eines Cowboys mimte, war entweder ein Mädchen, Waldorfschüler oder ist heute schwul. Bei *Dead Man's Hand*, dem ersten vielversprechenden Western-Shooter seit *Outlaws*, dürfen Sie aber in die Rolle eines echten Mannes schlüpfen. Der lässige Revolverheld namens „El Tejon" will Rache: Seine ehemalige Bande hat ihn derart fies sitzen lassen, dass er einige Zeit saß – hinter mexikanischen Gardinen. Nach seinem Ausbruch macht er sich mit bis zu zehn authentischen Waffen in offenbar sehr großen Hosentaschen (ein Bowiemesser sowie je drei Pistolen-, Gewehr- und Schrotflinten-Varianten) auf den Weg, um seinen Unmut zu äußern. In der Ich-Perspektive cowboystiefelnd oder auf allen vieren eines Pferdes. Gelegentlich greift Tejon zu Dynamit und Whiskey-Bomben oder serviert mit einem Gatling-MG blaue Bohnen. Selbst an Minispiele wie Pokerrunden haben die Entwickler im Sinne der Wildwest-Atmosphäre gedacht. Nebenaufträge gibt's obendrauf: Unter anderem befreien Sie eine Kleinstadt von bösen Banditen. Hinter *Dead Man's Hand* stecken die Human Head Studios, bekannt für ein sehr gutes, mittlerweile indiziertes Wikinger-Metzelspiel aus dem Jahr 2000 (das böse R-Wort schreiben wir nicht, um die Jugend zu schützen). Die US-Jungs setzen bei ihrem neuen 20-Level-Baby auf die *Unreal 2*-Grafikroutinen und frische Impulse fürs Genre. Denn der Ego-Shooter soll arcadelastig werden, ein Punktesystem bieten und damit waschechte Highscore-Sucht wecken.

TRICKSCHÜSSE INKLUSIVE

Wer besonders zielsicher ist, erhält Boni – auch in Form spektakulärer Trickschüsse. Ihr Standard-„Single-Action"-Colt ballert zum Beispiel anfangs dröge vor sich hin. Bei entsprechender Trefferquote ist Ihr bärbeißiger Rinderhirte aber bald in der Lage, seine Hand in Clint-Eastwood-Manier über den Schlaghahn der Waffe fliegen zu lassen, um schnell hintereinander zu feuern. Für den Arcade-Charakter spricht ferner, dass die neun Ex-Kumpanen als klassische Boss-Gegner aufbegehren. Apropos aufbegehren: Ehe uns der Deutsche Indianerschutzbund e.V. oder eine andere Moralinstanz wegen der politisch unkorrekten Einleitung verklagt: War nur Spaß! Und um die Unterdrückung der amerikanischen Ureinwohner geht's im Spiel ohnehin nicht. HARALD FRÄNKEL

DEAD MAN'S HAND

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Human Head Studios/Atari
FERTIG ZU:	95 %
ERSCHEINT:	25. März
VERGLEICHBAR:	Outlaws
INTERNET:	www.dmhgame.com

KOMMENTAR

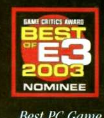
HARALD FRÄNKEL



Selbst wenn Pädagogen moralische Entrüstungs-Herzanfälle kriegen: Als Kind spielte zumindest meine Generation nun mal gern Cowboy und Indianer. Und als Mittel gegen eingeschlafene Füße wird's Zeit für einen Shooter, der mal nicht im Zweiten Weltkrieg oder in Vietnam angesiedelt ist. Caramba noch mal! Spaßig stelle ich mir die Mehrspielerduelle in den Saloons, weiten Steppenpanoramen und dunklen Bergwerkschächten vor.


»Sex Pistols: Soloauftritt.«


»Horse tappert durch die Stadt.«

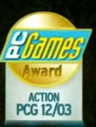


Best PC Game
Best Action Game



Top Games of E3







„DIE ATMOSPHÄRE IN CALL OF DUTY IST SO DICHT, DASS MAN SIE MIT EINEM MESSER SCHNEIDEN KANN.“
—— *Gamestar 08/03*

„SEHR GUT! NOCH PACKENDER ALS EIN GUTER ANTI-KRIEGSFILM.“
—— *PC Action 12/03*

CALL OF DUTY™

LIMITED EDITION MIT GRATIS-BONUS:

AUDIO-CD (SAMPLER AUSGEWÄHLTER MUSIC-TRACKS VOM SPIEL)
ARTBOOK, HOCHWERTIGE VERPACKUNG

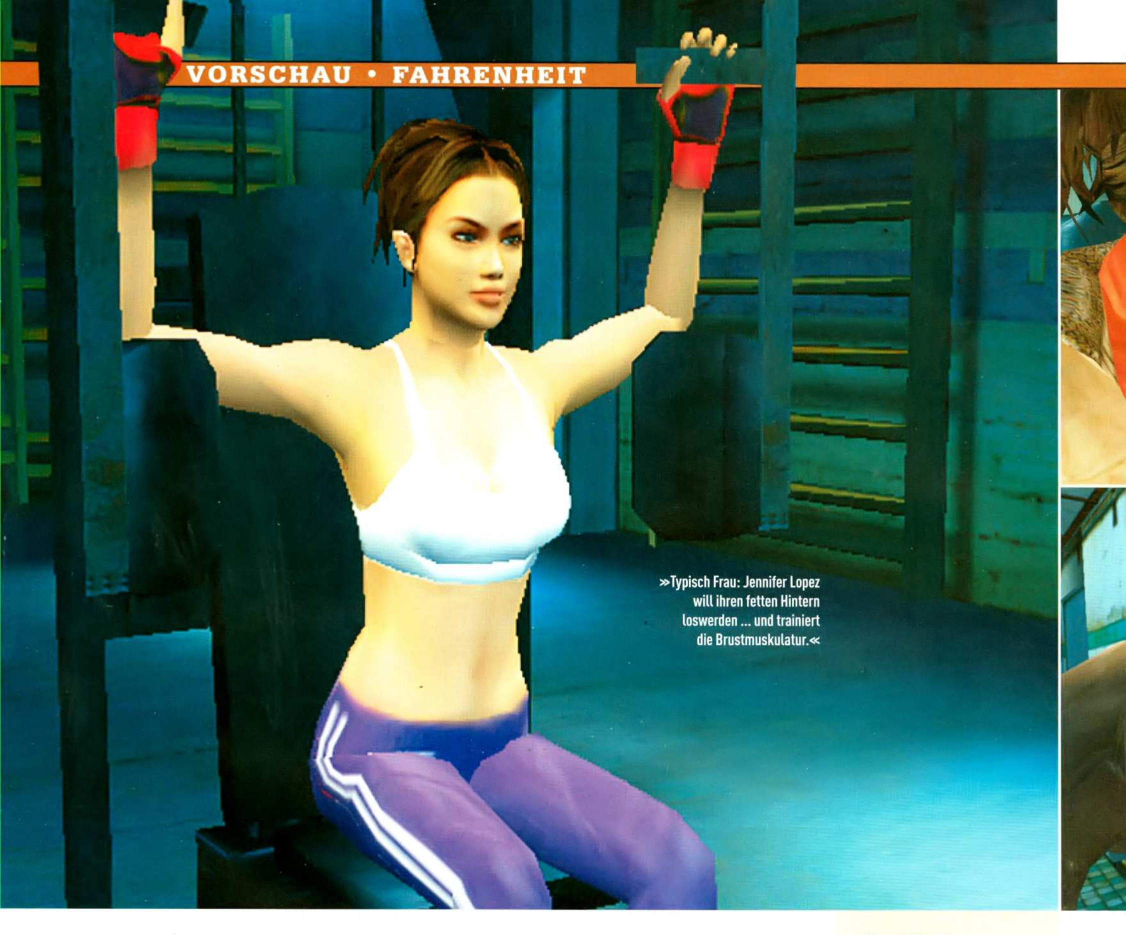
24 INTENSIVE EINZELSPIELER-MISSIONEN IN 4 PACKENDEN KAMPAGNEN.

JETZT ERHÄLTLICH!

ACTIVISION



PC CD ROM



»Typisch Frau: Jennifer Lopez will ihren fetten Hintern loswerden ... und trainiert die Brustmuskulatur.«

Dufte, Baby!

FAHRENHEIT ist kein Werbespiel für Christian Diors Nuttensprit, sondern ein spannendes Adventure um eine Serie mysteriöser Ritualmorde.

- Interaktiver Krimi
- Von den Entwicklern von The Nomad Soul
- 2 Haupt- und 5 Nebencharaktere
- 4 Kameraperspektiven
- Nichtlineare Missionen
- Motion Capturing
- Innovative Steuerung
- Spielt im heutigen New York

New York an einem kalten Dezemberabend. Ein Schneesturm hat den Verkehr lahm gelegt. Die Einwohner zittern. Aber nicht vor Kälte. Sondern aus Angst, einem mysteriösen Serienkiller zum Opfer zu fallen. In den vergangenen Tagen wurden mehrere Leichen entdeckt, getötet durch drei Stiche ins Herz. Die Polizei tappt im Dunkeln. Wer ist als Nächstes dran? Sie vielleicht? Mit einem mulmigen Gefühl betreten Sie das Restaurant um die Ecke. Als sich nach ein paar Bierchen die Blase meldet und Sie auf der Toilette verschwinden, passiert es: Ihnen wird schwarz vor Augen, alles um Sie herum verschwimmt. Sie fühlen sich mies, wie auf Drogen. Plötzlich ziehen Sie ein Messer aus der Tasche und strecken einen Mann am Waschbecken nieder – mit drei Stichen ins Herz. Im nächsten Moment haben Sie sich wieder unter Kontrolle. Was ist mit Ihnen passiert? Warum haben Sie das getan? Sind Sie etwa der Massenmörder? Das gilt es in *Fahrenheit* herauszufinden. Bevor Sie sich an die Recherche machen, müssen Sie aber erst einmal zusehen, dass Ihnen die Cops nicht auf die Schliche kommen. Sie waschen sich die Hände, verstecken die Tatwaffe und schleifen den leblosen Körper in die Putzkammer. Und jetzt nichts wie raus hier. Moment! Sie haben die Rechnung nicht bezahlt. Als Sie den Geldbeutel zücken, hinterlassen Sie verdächtige Blutspuren auf dem Tisch. Verdammt! Die Bedienung nimmt die Moneten mit einem skeptischen Blick entgegen. Hoffentlich erzählt sie der Polizistin an der Bar nichts. Jetzt aber wirklich raus hier! Puh, der erste Level ist geschafft.

ÜBERLEG'S DIR GUT!

Was sich nach einem Hitchcock-Thriller anhört, ist das



»PC ACTION erklärt Fachbegriffe. Heute: Schwarzfahrer.«

Wie in XIII versorgen Sie Zusatzfenster an bestimmten Stellen mit wichtigen Informationen.



»Ungebetener Gast: Berti Vogts.«

neueste Werk von Quantic Dreams, der französischen Softwareschmiede. Nach einem Achtungserfolg mit dem Bowie-Abenteuer *The Nomad Soul* wurde es ziemlich ruhig um die Pariser. In erster Linie verdienten sie ihr Geld mit Motion-Capturing-Aufnahmen – unter anderem für den Kinostreifen *Final Fantasy* – im hauseigenen Studio. Auch für *Fahrenheit* kommt dieses aufwendige Animations-Verfahren zum Einsatz, bei dem die Körperbewegungen durch Spezialkameras eingefangen werden. Nach einem dreimonatigen Aufnahmemarathon hatte Quantic 28 Stunden Material im Kasten. Genug, um jeden Charakter sowohl in den zahlreichen Zwischensequenzen als auch direkt im Spiel lebensnah zu animieren. Nicht minder faszinierend klingt das innovative Spielprinzip. Alles, was Sie tun, kann den Fortgang der Story beeinflussen. Hätten Sie etwa in der eingangs erwähnten Szene nicht die Rechnung bezahlt, dann hätte sich die Kellnerin Ihr Gesicht eingeprägt und der Polizei ein Phantombild geliefert. Die Folge: Die Bullen wären sofort vor Ihrer Wohnungstür aufgetaucht. Das Gleiche gilt für das Messer und die Leiche. Wären Sie einfach weggerannt, hätte man Sie womöglich noch im Restaurant verhaftet. Quantic-Boss David Cage vergleicht die nichtlineare Story mit einem Gummiband. Die Länge eines Kapitels variiert, je nachdem wie Sie spielen. Wer immer schön seine Spuren verwischt, benötigt ein wenig mehr Zeit, hat es dafür an bestimmten Stellen aber leichter als jemand, der „achtlos" durch den Level hetzt.

INTERAKTIVER SPIELFILM

Im Gegensatz zu den meisten anderen Abenteuern kontrollieren Sie in *Fahrenheit* mehrere Charaktere abwechselnd. In der ersten Szene spielen Sie den Mörder wider Willen, in der zweiten jagen Sie den Übeltäter in Person einer schnuckeligen Politesse und zwischendrin schlüpfen Sie sogar in eine Nebenrolle und schlichten auf der Straße einen Streit. Wozu das Ganze? Sie sollen bei *Fahrenheit* das Gefühl haben, einen Spielfilm hautnah mitzuerleben. Und dort folgen Sie ja auch nicht ausschließlich der Hauptperson. Das „Mittendrin statt nur dabei"-Gefühl soll durch die neuartige Steuerung verstärkt werden, die zunächst für Gamepads ausgelegt ist. So bewegen Sie mit einem linken Analogstick Ihre Figur, mit dem rechten führen Sie Aktionen aus. Eine Tür öffnen Sie nicht etwa durch einen simplen Knopfdruck, vielmehr bewegen Sie diese mit dem Stick. Je schneller Ihr Daumen ist, desto fixer geht das gute Stück auf. Auf dem PC soll die Maus diese Funktion übernehmen. BENJAMIN BEZOLD

FAHRENHEIT

GENRE:	Adventure
ENTWICKLER:	Quantic Dreams/Vivendi
FERTIG ZU:	55 %
ERSCHEINT:	3. Quartal 2004
VERGLEICHBAR:	The Nomad Soul
INTERNET:	www.fahrenheitgame.com

KOMMENTAR

BENJAMIN BEZOLD



Ich bin am Ende. Mein Besuch im Quantic-Hauptquartier bereitete mir schlaflose Nächte. Wer oder was steckt hinter den Morden? Wie geht *Fahrenheit* aus? Ich muss es wissen, sofort! Aber meine Bemühungen schlugen fehl. Aus den Entwicklern war nichts rauszukriegen. Nicht mal für ein paar leckere Froschschenkel wollte man mir das Ende verraten. Verdammt! Sie sehen, wer einmal einen Blick auf *Fahrenheit* geworfen hat, den lässt das Adventure nicht mehr los. Das ist fast wie beim damals revolutionären *Blade Runner*. Das Einzige, was mich skeptisch stimmt, ist das Gameplay. Hoffentlich verlassen sich die Entwickler nicht zu sehr auf die Story und den Motion-Capture-Bonus. Denn knackige Rätsel gab es in Paris noch nicht zu sehen. Noch nicht.



- Action-Rollenspiel von David W. Bradley
- Verfolgerperspektive
- Dynamisches Kampfsystem
- Komplexe Charakter-entwicklung
- 41 Fertigkeiten



AUF DVD
VIDEO

»In Japan gelten Sumoringer als Sexsymbole.«

Jux & Trollerei!

In Dungeon Lords haben Sie es außer mit den grünen Riesen auch mit zahlreichen anderen Gegnern zu tun, während Sie eine politische Intrige aufklären und Ihren Charakter ausbauen.

Männer sind scharfe Hunde, denken immer nur an das eine und wenn sie es nicht bekommen, werden sie stinksauer. So auch in *Dungeon Lords*, dem neuen Action-Rollenspiel von David W. Bradley, altehrwürdiger Schöpfer von Epen wie der *Wizardry*-Reihe. Als der Hofzauberer Galdryn heimtückisch ermordet wird, droht dem Reich von Lord Davenmor eine Invasion seines Rivalen Lord Barrowgrim. Um den Knaben milde zu stimmen und sein Volk zu retten, verspricht Davenmor seinem Widersacher seine Tochter zur Frau. Bestechungen mit Sex-Würze funktionieren schließlich immer. Doch die holde Maid verschwindet spurlos. Barrowgrim fühlt sich verarscht und setzt seine Invasion fort. Eine herrlich vertrackte Situation, die förmlich nach Helden schreit und bei der jeder Rollenspiel-Fan feuchte Hände bekommt.

GUTER CHARAKTER

Dungeon Lords beginnt genretypisch mit der Charakter-Erstellung, die sich nicht von der anderer Rollenspiele unterscheidet. Wenn Sie sich für eine Rasse und das Geschlecht entschieden haben, können die Abenteuer beginnen. Und diese erfordern vor allem körperlichen Einsatz. Steigen Sie also in düstere Höhlen hinab und plätten Sie Horden von üblen Monstern. Trotz aller Action ist *Dungeon Lords* erfrischend komplex. Die sechs Attribute Stärke, Geschicklichkeit, Intellekt, Ehre Beweglichkeit und Lebenskraft wollen gesteigert werden. Außerdem spezialisieren Sie Ihr Alter Ego hinsichtlich 41 Fertigkeiten, die sich auf sechs Kategorien wie etwa Angriff, Magie und Diebesfähigkeiten verteilen. So erstellen Sie sich einen Universalcharakter, der im Nahkampf wütet wie Conan, aber viiiiiel besser zaubert als David Copperfield. Das ist Ihnen zu kompliziert? Okay, Schmalspur-Heroen wählen eine der vorgefertigten Klassen wie Magier, Dieb oder Kämpfer.

SPRICH MIT MIR

Sie müssen aber nicht nur staubige Verliese und Ruinen durchstöbern. Städte, lauschige Wälder und stinkende Sümpfe stehen ebenfalls auf der Liste zu erforschender Gebiete. Häufig treffen Sie auf Nichtspieler-Cha-



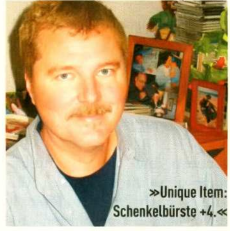
»Monegassen: nicht mehr sicher.«



»Luke Skywalker räumt in der Modelschule auf.«



Herr der Hexerei

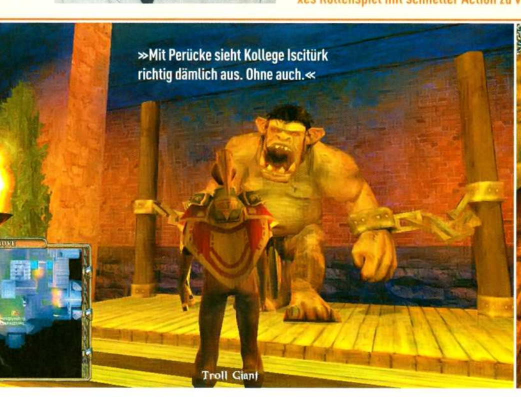


»Unique Item: Schenkelbürste +4.«

Zocker-Veteranen sollte der Name David W. Bradley ein Begriff sein. Neben Richard Garriott (*Ultima*) gehört Bradley zu den bekanntesten Entwicklern von Computer-Rollenspielen. Der Systemprogrammierer fertigte zunächst Lernsoftware, bis ihm der Quereinstieg in die Computerspielbranche gelang. Gleich drei Spielen der berühmten *Wizardry*-Serie drückte David seinen Stempel auf. Die Teile 5, 6 und 7 entsprangen seiner Feder und gelten heute als Klassiker des Genres. Mit seinem letzten Spiel *Wizards & Warriors*, das er mit seiner eigenen Firma Heuristic Park entwickelte, versuchte er an seine früheren Erfolge anzuknüpfen. Doch aufgrund veralteter Technik und eines Spielprinzips, das nur alte Hasen begeisterte, blieb der Titel ein Nischenprodukt. Mit *Dungeon Lords* beschreitet Bradley neue Wege und versucht, ein komplexes Rollenspiel mit schneller Action zu verbinden.



„Und jetzt scheiß ich dir in den Hals."



»Mit Perücke sieht Kollege Iscitürk richtig dämlich aus. Ohne auch.«



Der Charakterbildschirm: Hier verteilen Sie gewonnene Erfahrungspunkte auf Ihre Attribute (links) und Fertigkeiten.

raktere, die Sie zulabern und ab und an einen Auftrag springen lassen. Es kommt sogar vor, dass jemand auf Klette macht und an Ihrer Seite kämpft, doch die meiste Zeit sind Sie allein unterwegs. In Kämpfen können Sie magische Mitstreiter beschwören, die den Bösewichtern ordentlich eins auf die Mütze geben. In den Kerkern und wundersamen Orten finden Sie hin und wieder besondere Gegenstände, ähnlich wie in *Diablo*. Dies weckt die Sammellust und bietet zusätzliche Motivation. Etliche Utensilien, die Gegner nach ihrem Ableben hinterlassen oder die sich in Schatztruhen finden, verschachern Sie selbstverständlich bei Händlern.



»Wir treffen unsere alte Flamme wieder und merken, dass das Feuer noch nicht ganz erloschen ist.«

BUNTE FEUERBÄLLE

Zwar wirkt *Dungeon Lords* augenblicklich noch etwas eckig, doch daran wird mit Hochdruck gewerkelt und den positiven Gesamteindruck trübt das schon jetzt kaum. Dafür hinterlassen Effekte wie Feuerbälle und die bunten Lichtlein in den Städten einen viel zu guten Eindruck. Auch die Soundeffekte sind klasse. Goblins feixen hämisch und in den dunklen Verliesen vernimmt man schaurige Monsterschreie. Gesteuert wird mit Maus und Tastatur, was bis auf die Sprungeinlagen einfach von der Hand geht. Die Bewegungen der Maus bestimmen die Blickrichtung Ihres Helden, mit den Pfeiltasten sprinten Sie los. Ähnlich simpel, aber effektiv geht's im Kampf zur Sache. Ein Klick mit der linken Maustaste löst einen einfachen Schlag aus. Hämmern Sie gleichzeitig noch auf eine der Pfeiltasten ein, mutiert Ihr Held zum balletttanzenden Rambo und vollführt Überkopfschläge oder fiese Angriffe von der Seite. Der Schwierigkeitsgrad in unserer Vorschauversion war allerdings recht hoch, was sich bis zur Veröffentlichung hoffentlich ändert. Ach ja: Hirnakrobaten dürfen sich sogar an Rätseln versuchen. Beispielsweise legen Sie Schalter in einer bestimmten Reihenfolge und unter Zeitdruck um, damit Säulen aus dem Boden in die Höhe steigen. Dadurch gelangen Sie an ein Tor, das zum nächsten Raum führt. Und richtig, einen Mehrspielermodus soll es auch geben. Wie dieser genau ausschaut, steht allerdings noch nicht fest. Bei *Dungeon Lords* vereint sich das schnelle, actionreiche Spielgeschehen von *Diablo* mit der Komplexität von *Gothic* – und das scheint zu funktionieren. Mach also schneller, David! ANDREAS BERTITS

DUNGEON LORDS

GENRE:	Action-Rollenspiel
ENTWICKLER:	Heuristic Park/Crimson Cow
FERTIG ZU:	90 %
ERSCHEINT:	1. Quartal 2004
VERGLEICHBAR:	Gothic 2, Sacred
INTERNET:	www.heuristicpark.com

KOMMENTAR

ANDREAS BERTITS



Schnell das neue Schwert angurten, bevor die nächste Horde verrottender Skelette über mich herfällt. Cool, ich kann noch ein paar Fertigkeitspunkte verteilen. Ha! Jetzt geht es den Knochenmännern an den Kragen! Wow, *Dungeon Lords* macht tierisch Laune. Rasante Kämpfe und knackige Rätseleinlagen wecken die Lust auf mehr. Viel mehr! Frei zu belegende Tasten wären in der uns vorliegenden Version allerdings bitter nötig gewesen, da ich mir bei den Sprungeinlagen beinahe die Finger verknotet hätte. Auch am Schwierigkeitsgrad muss noch ein wenig gefeilt werden. Fertig machen und her damit! Mich dürstet es nach neuer Rollenspielkost.

Mach die Maus scharf!

Ölen Sie Ihr Eingabegerät. In GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS kämpfen Sie mit Menschen oder Aliens um die Vorherrschaft in einer futuristischen Welt.

- Neue Grafikengine
- 2 Kampagnen
- 3 Fraktionen, 2 spielbar
- Über 20 Einheiten pro Partei
- 24 Missionen
- Render-Zwischensequenzen
- Frei bewegliche Kamera
- Kooperativer Mehrspielermodus

»Jetzt auch für Frauen: Fan-Kollektion von Eintracht Frankfurt.«

AUF DVD
VIDEO

Mehrere Explosionen erschüttern das Gelände. Nachdem der Funkenregen niedergegangen ist, hören Sie zunächst nur das Donnern des Kanonenfeuers in der Ferne. Da erscheint eine feindliche Armee Polygon-Infanteristen über dem Hügel, gefolgt von schweren Panzern und einigen Helikoptern. Die Soldaten im Bunker legen ihre Gewehre an und bereiten sich auf den Kampf ihres Lebens vor.

300 JAHRE SPÄTER ...

So ähnlich laufen die Missionen in Massive Entertainments Strategiespiel *Ground Control 2: Operation Exodus* ab. Die Geschichte spielt im Jahr 2741, 300 Jahre nach dem ersten Teil. Nach dem großen Krieg, der den Fall der Crayven Corporation und des Ordens der Neuen Dämmerung besiegelte, erhob sich ein neuer Kaiser im terranischen Imperium. Dieser will die alten Kolonien zurückerobern, hat aber die Rechnung ohne die Nordstern-Allianz gemacht, die ihre Freiheit unter keinen Umständen aufgeben will.

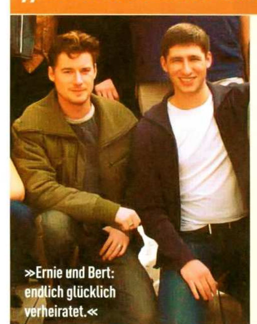
ACTION-STRATEGIE

Wie, Sie wollen mehr Action in Strategiespielen? Dann ist *Ground Control 2* genau das Richtige für Sie. Das Spiel lässt angesichts der bombastischen Grafik Ihre Kinnlade nach unten klappen. Die völlig frei bewegliche Kamera ermöglicht Einblicke ins Spielgeschehen wie bei einem 3D-Shooter. Gleißend helle Explosionen und fantastische Spiegeleffekte auf dem Wasser verwöhnen Ihre Augen. Sogar die Gesichter jedes einzelnen Ihrer Soldaten sind zu erkennen. Hinzu kommt ein Soundtrack, der das Adrenalin durch Ihre Venen pumpt. Gesteuert wird *Ground Control 2* wie gängige Echtzeitstrategiespiele, wobei die Entwickler ihr Werk als „RTT-Game" (Real-Time-Tactics-Game) bezeichnen. Trotzdem liegt der Fokus auf harter Action. Und davon bekommen Sie mehr als genug. Die Missionen der beiden Kam-

»Frau von Picasso: blaue Periode.«



„WIR HOLEN UNSERE INSPIRATION VON ÜBERALL HER!" INTERVIEW


»Ernie und Bert: endlich glücklich verheiratet.«

Nach dem ersten Probe-Bombardement befragten wir Martin Walfisz, den Chef von Massive Entertainment, und Henrik Sebring, den leitenden Designer von *Ground Control 2*.

PC ACTION Gibt es Spiele, die euch bei der Entwicklung von *Ground Control 2* beeinflusst haben?

MARTIN WALFISZ: Es liegt auf der Hand, dass wir fast alle Echtzeitstrategiespiele gespielt haben, die es gibt. Einige mögen wir, andere weniger. Vor allem die populären Spiele haben uns in verschiedenem Maße beeinflusst. Doch bei *Ground Control 2* geht es ausschließlich um die Taktik, nicht um Basisbau oder Rohstoffversorgung. Unser Ziel ist es, Gefechte in Szene zu setzen, die wirklich Spaß machen. Viel Inspiration haben wir auch aus Filmen und Büchern gezogen. Zum Beispiel aus den *Alien*-Filmen und natürlich aus *Star Wars*! Alle bei uns mögen *Star Wars*, ich selbst bin ein großer Fan!

HENRIK SEBRING: Der größte!

MARTIN WALFISZ: Ja.

PC ACTION Wie viele Mehrspielermodi plant ihr?

HENRIK SEBRING: Es gibt zunächst mal einen, der einfach „Ground Control" heißt. Dabei ist es das Ziel, bestimmte Punkte auf der Karte zu besetzen. Dann gibt es den kooperativen Modus. Außerdem wird es wahrscheinlich noch einen weiteren geben, bei dem man Festungen halten muss.

PC ACTION Das beste Feature im Spiel ist ...

MARTIN WALFISZ: Es gibt kein einzelnes Feature, das ich besonders herausheben möchte. Was ich wirklich an unserem Spiel mag, ist die völlig freie Kamera. Dazu kommt der taktische Aspekt beim Einsatz der Truppen. Ein guter Spieler, der seine Einheiten richtig nutzt, kann mit Leichtigkeit einen überlegenen Gegner schlagen, wenn diesem das taktische Können fehlt. Die Kombination aus freier Kamera und taktischem Anspruch ist das, was mir an unserem Spiel so gefällt.

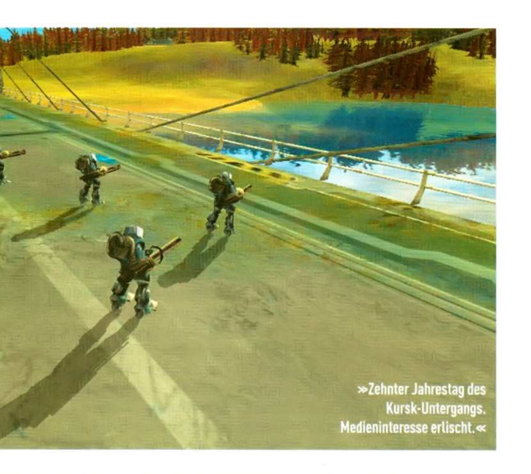

»George Bush: Massenvernichtungs-Imker auf dem Mars entdeckt.«

pagnen beginnen meist damit, dass Ihr Kommandant Sie mit einer Hand voll Soldaten auf den wunderschönen Karten aussetzt und Sie sich zunächst zu einem Landepunkt vorkämpfen. Nachdem Sie sich diesen unter den Nagel gerissen haben, wartet von nun an ein Dropship darauf, Ihnen Nachschub für die verheizten Soldaten zu bringen. Zwischen den Aufträgen wird die Geschichte um die Invasion der Terraner und die mysteriösen außerirdischen Virons durch fantastische, gerenderte Zwischensequenzen weitererzählt. Doch auch innerhalb der Missionen stillen Videos Ihren Story-Hunger.

NUR MIT TAKTIK

Ohne taktisches Vorgehen gewinnen Sie in den abwechslungsreichen Missionen keinen Blumentopf, die Strategie „Immer feste druff" führt rasend schnell zur kapitalen Niederlage. Setzen Sie Ihre Männer und Gerätschaften also gefälligst geschickt ein. Fahrzeuge sind etwa vorne und hinten stärker gepanzert als an der Seite, sodass Sie darauf achten müssen, es dem Feind nie zu ermöglichen, die Flanken anzugreifen. Wenn Sie Schutz suchen, nehmen Sie einfach eines der herumstehenden Gebäude ein. Außerdem spendierte Massive Entertainment jeder Einheit zwei Feuermodi. So kämpfen Panzer entweder fahrend oder – effektiver, weil treffsicherer – im stationären „Belagerungs-Modus". Die ekligen Virons verwandeln sich sogar. Dazu schließen sich zwei der Aliens zu einer neuen, tödlichen Einheit zusammen. Besondere Waffen setzen Sie ab und zu von außerhalb des Spielfeldes ein, etwa um Feinden eine nukleare Dusche zu verpassen. Auch Wetter und Terrain spielen eine entscheidende Rolle. Da es keinen Nebel des Krieges gibt, der das Blickfeld einschränkt, werden für jede Einheit Sichtlinien berechnet. Objekte oder miese Witterungsverhältnisse behindern diese. Bei Regen oder Schnee verschlechtert sich die Treffsicherheit Ihrer Armee. Aufgepasst! Wenn ein Mannschaftsmitglied aus einem Panzer herausspäht, verbessert das zwar die Sicht, aber der arme Kerl gibt gleichzeitig ein prima Ziel ab. Im Mehrspielermodus erleben Sie die gesamte Geschichte mit Freunden oder messen sich im Deathmatch mit ihnen. *Ground Control 2* hinterließ schon in der ersten spielbaren Version einen hervorragenden Eindruck. Opulente Optik verbindet sich hier endlich mal wieder mit einer spannenden Hintergrundgeschichte. Wie so oft, wenn eine freie Kamera zum Einsatz kommt, ringen die Entwickler momentan noch um die perfekte Übersicht in den Wusel-Gefechten. Auch am Einheiten-Balancing muss noch gefeilt werden. Die Benutzeroberfläche soll bis zur Veröffentlichung einen komplett neuen Look erhalten. Falls das Feintuning gelingt, steht *C&C Generäle* bald ernsthafte Konkurrenz ins Haus.

ANDREAS BERTITS


»Zehnter Jahrestag des Kursk-Untergangs. Medieninteresse erlischt.«

GROUND CONTROL 2

GENRE:	Echtzeitstrategie
ENTWICKLER:	Massive Entertainment/Vivendi
FERTIG ZU:	80 %
ERSCHEINT:	2. Quartal 2004
VERGLEICHBAR:	Ground Control, Blitzkrieg
INTERNET:	www.groundcontrol2.com

KOMMENTAR

ANDREAS BERTITS



So müssen Strategiespiele heutzutage aussehen! Das war das Erste, was mir zu *Ground Control 2* einfiel. Die Präsentation ist derart fantastisch und die Geschichte so spannend, dass selbst meine nackig vor mir herumtanzende Frau Schwierigkeiten hätte, mich vom Zocken abzulenken. Während man das Geheimnis der Virons erkundet, pappt es einen förmlich an den Monitor. Die Action stimmt, die Taktik kommt nicht zu kurz. Ein paar Kleinigkeiten, etwa das Einheiten-Balancing und das Kamera-Tuning, passen noch nicht, doch daran wird fleißig gearbeitet. Deshalb erwartet uns mit Sicherheit ein Knaller!



»Zwillinge nach Messerstecherei: eineiig.«

- Riesige Spielwelt mit vier Nationen und 60 Städten
- Überarbeitetes Handelssystem
- 8 Szenarien
- Freies Spiel mit über 100 Missionen
- 16 Schiffstypen
- 3D-Seeschlachten
- 3D-Fechtkämpfe

Ein Hieb- und Stich-Fest!

Schluss mit lustig! Bei PORT ROYALE 2 verschiffen Sie nicht nur Rum, Getreide und Obst durch die Karibik, sondern entern auch feindliche Schiffe und schlitzen fiesen Piraten den Allerwertesten auf.

Daniel Dumont hat zwar einen Namen wie ein Porno-Darsteller, ist aber Chef-Designer von *Port Royale 2*. Dort lässt er nicht nur in See stechen, sondern auch in die Brust hinterhältiger Gegner bei den neuen 3D-Fechtkämpfen. Momentan läuft bereits der Beta-Test. Wenn alles glatt geht, steht der zweite Teil der Seehandelssimulation ab April im Laden. Die Säbelduelle in 3D sind aber nicht die einzige Neuerung. Ascaron hat sich die Anregungen der Spieler zum ersten Teil zu Herzen genommen und das Spielkonzept überarbeitet. Heraus kamen mehr Handels- und Aufbauelemente, ein ausgeprägterer Eroberungspart und abwechslungsreiche Abenteuermissionen, garniert mit einer Extraportion Action. Für die sollen die spannenden Seeschlachten des ersten Teils und die neuen Fechtkämpfe sorgen. Als Sahnehäubchen obendrauf spendieren uns die Entwickler ein komplett neues Menüsystem.

ICH MUSS SCHIFFEN!

Schauplatz des Spiels ist nach wie vor die Karibik des 17. Jahrhunderts. Zunächst ausgestattet mit einer kleinen Schaluppe, verschiffen Sie bis zu 20 Waren zwischen 60 Städten. Das System ist einfach: Ware X muss in Stadt A billig eingekauft und in Stadt B mit Gewinn verschachert werden. Unterschieden wird hierbei zwischen Grundgütern (Getreide oder Obst) und Import- sowie Fertigwaren (Rum, Gewürze). Letztgenannte bringen am meisten Kohle. Vor allem, wenn Sie zur

In der höchsten Zoomstufe sieht die Karibik-Welt noch sehr pixelig aus.

»Brennt vor Ehrgeiz: Olivers Kahn.«

»Andreas Bertits traut sich damit nicht zum Urologen.«

»Robinson Crusoes neue Freunde: Ostermontag, Faschingsdienstag, Aschermittwoch, Gründonnerstag, langer Samstag und Totensonntag.«

rechten Zeit am richtigen Ort sind und die von Ihnen feilgebotene Ware in der jeweiligen Stadt gerade knapp ist. Doch ganz so leicht ist das Goldmünzenscheffeln auch nicht, denn auf den Meeren von *Port Royale 2* sind eine Menge KI-Kapitäne unterwegs, die ebenfalls fleißig Waren an- und verkaufen. Praktisch: Handelsrouten lassen sich jetzt so weit automatisieren, dass Sie lediglich die Häfen festlegen, zwischen denen Ihr Schiffsführer automatisch ein- und verkaufenderweise hin- und herschifft. Aber wer will sein Geld schon im Schlaf verdienen? Auch das manuelle Handeln funktionierte in der Beta-Version ordentlich. Kein Wunder, schließlich werkeln im Hintergrund die Programmroutinen des erstklassigen Handelssystems von *Patrizier 2*.

MASSIG MISSIONEN

Das nötige Kleingeld vorausgesetzt, können Sie bei *Port Royale 2* auch Betriebe anderer Händler aufkaufen oder selbst Produktionsstätten errichten. Erfolgreiche Schacherer gründen sogar eigene Städte mit Wohnhäusern und allem Pipapo und verdienen sich durch den Export ihrer Güter in den Rest der (Spiel-)Welt eine noch goldenere Nase. Zum Stadtherren steigen Sie nur auf, wenn Sie massig Landgeschenke von den Vizekönigen der neuen Welt erhalten. Und diese müssen Sie sich schon wieder verdienen. Dazu gibt es zahlreiche Abenteuermissionen, die Sie nach Herzenslust jederzeit annehmen können, aber nicht müssen. Ob beim Gouverneur oder in der Kneipe: Jobs warten überall. Mal gilt es, 80 Fässer Getreide termingerecht nach St. Kitts zu transportieren, ein anderes Mal sollen Sie ein Piratennest ausräuchern oder gar eine ganze Stadt annektieren.

SCHIFFE VERSINKEN!

Im Vergleich zum ersten Teil bieten die Seekämpfe nun sehr viel mehr Action. In den 3D-Schlachten steuern Sie Ihre Geleitschiffe selbst und geben per Mausklick den Befehl zum Angriff. Wer seine Gegner nicht nur auf dem Meeresboden versenken möchte, kann feindliche Schiffe auch plündern oder entern. Doch die Gegner sind nicht blöd und formieren ihre Konvois taktisch geschickt – die Kampfkraft der Piraten beeindruckt. Städte können Sie von der See- oder von der Landseite aus angreifen, wobei Sie die Landschlachten ebenfalls selbst steuern. Hinzu kommen die Säbelduelle gegen Piraten oder feindliche Gouverneure. Die Steuerung war hier noch etwas hakelig, bis zur finalen Version soll sich das aber ändern.

GOLDIG

Je erfolgreicher Sie in der Karibik handeln und kämpfen, desto mehr Kapitäne und desto bessere Schiffe lassen Sie vom Stapel. Wie viele erlaubt sind, lesen Sie am stets eingeblendeten Vermögensbalken ab, der mit jedem verdienten Goldstück ansteigt. Sobald dieser gefüllt ist, steigen Sie einen Rang auf und schalten neue Funktionen frei. Die neue Benutzerführung ist übersichtlich und führt mit wenigen Mausklicks zu allen nötigen Menüpunkten und Statistiken. An der ordentlichen Optik des Vorgängers hat sich, abgesehen von einigen Detailverbesserungen wie neuen Häuser- und Landschaftsgrafiken, wenig getan. Vor allem den spannenden Seekämpfen hätten ein paar frische Farbkleckse gut getan.

CHRISTIAN SAUERTEIG

PORT ROYALE 2

GENRE:	Wirtschaftssimulation
ENTWICKLER:	Ascaron
FERTIG ZU:	90 %
ERSCHEINT:	April 2004
VERGLEICHBAR:	Patrizier 2, Port Royale
INTERNET:	www.ascaron.com/d/portroyale2

KOMMENTAR

CHRISTIAN SAUERTEIG



Bereits der erste Teil machte Schiffen zum PC-Erlebnis, erschlug viele virtuelle Seehändler aber mit zahlreichen Pflicht-Missionen, während Profis das zu dünne Handelssystem bemängelten. Diese Kritikpunkte hat Ascaron ausgemerzt und das Ganze mit einer gehörigen Prise Action gewürzt. Wer auf klassische Handelssimulationen steht, kommt bei *Port Royale 2* auf seine Kosten. Doch auch Möchtegern-Piraten sollten das Entermesser schärfen.

» Sagt ja zu deutschem Wasser: Doris Schröder-Köpf.«

Hut und Ehre

Der furchlose Cowboy Fenimore Fillmore kämpft in THE WESTENER für die Rechte armer Farmer. Endlich mal wieder ein gutes 3D-Point&Klick-Adventure.

Wahre Helden! Ja, davon gibt es in der Geschichte der Menschheit so einige. Spontan fallen uns da John Hinckley Jr., Ronald McDonald, Claus Graf Schenk von Stauffenberg und Tom Sneddon ein. Doch wir wollen von einem ganz anderen Helden sprechen, denn in *The Westerner* geht's schließlich um den furchtlosen Fenimore Fillmore, der sich dem fiesen Ranchermogul Starek in den Weg stellt. Starek unterdrückt kleine Farmer, wo es nur geht. Er lässt ihre Höfe verwüsten und scheut auch sonst vor keiner bösen Tat zurück, um die armen Bauern zu vertreiben. Dass wir Zocker die Rettung der Unterdrückten übernehmen, versteht sich von selbst. In klassischer Point&Click-Manier steuern Sie Cowboy Fenimore durch die dreidimensionale Wildwestkulisse. Abenteuer-Puristen rümpfen die Nase, schließlich passen die Begriffe „3D-Grafik" und „klassisches Point&Klick-Adventure" eigentlich gar nicht zusammen. Glücklicherweise gelang dies in diesem Fall aber erstaunlich gut. Die Spielumgebung samt sämtlicher Polygon-Männlein wirkt erstaunlich lebendig und der comicartige Look stimmt klassische Rätselfreunde garantiert gnädig. An der Übersichtlichkeit müssen die Entwickler aber noch feilen, da die fixen Kamera-Perspektiven die Suche nach wichtigen Gegenständen oft erschweren und die Steuerung der Spielfigur umständlich gestalten.

DENKE SCHÖN!

Die Rätsel sind bei jedem Adventure das Salz in der Suppe. Auch hier haben die Jungs von Revistronic gute Arbeit geleistet. Während zu Beginn noch relativ leichte Knobel-Kost wartet, ist im späteren Spielverlauf eine gute Kombinationsgabe vonnöten. Extremes Um-die-Ecke-Denken, wie etwa beim Genre-Kollegen *Tony Tough*, steht trotzdem nicht zu befürchten. Momentan arbeitet der Hersteller fleißig an der deutschen Lokalisierung, wo es vor allem in Sachen Humor richtig krachen soll. Ebenfalls interessant: 30 Charaktere, rund 100 Schauplätze und eine Spielzeit von über 30 Stunden verspricht der Hersteller. Mund zu voll genommen oder harte Fakten? Nächsten Monat wissen wir es! AHMET ISCITÜRK

THE WESTERNER

GENRE:	Adventure
ENTWICKLER:	Revistronic/dtp
FERTIG ZU:	90 %
ERSCHEINT:	5. März 2004
VERGLEICHBAR:	Runaway, Tony Tough
INTERNET:	www.revistronic.com

KOMMENTAR



AHMET ISCITÜRK

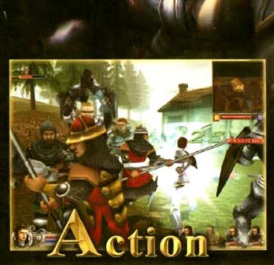
Den Entwicklern gelang es, moderne 3D-Grafik mit dem 2D-Charme klassischer Adventures zu kombinieren. Dafür verdienen sie meinen Respekt. Während etwa *Baphomets Fluch 3* optisch zu steril rüberkommt, wirkt *The Westerner* lebendig und stimmig. Die unübersichtliche Kamera-Führung geht mir trotzdem auf die Nüsse. Vor allem zu Beginn steuerte ich die Spielfigur regelmäßig in die falsche Richtung, woraus extreme Wutausbrüche resultierten: „Arghh! Tu endlich, was ich dir befehle, du Hure!" Nein, Kollegen, ich telefonierte nicht mit meiner Freundin! Nach etwas Eingewöhnungszeit hatte ich die Steuerung ja auch im Griff. Deshalb: Endlich mal wieder ein Adventure, auf das ich mich freue!



»Toy Story 3 gefloppt: Woody geht jetzt anschaffen.«

»Saufen für den guten Zweck: Red Nose Day.«


WARS & WARRIORS
JEANNE d'ARC
MACH DICH
BEREIT FÜR DIE
SCHLACHT!


Action
Erlebe die brutalen Kämpfe hautnah aus der Verfolgerperspektive und vernichte Deine Gegner mit über 20 tödlichen Schlagkombinationen und Spezialattacken!


Strategie
Stelle eine gewaltige Armee zusammen und führe Deine Truppen in gnadenlose Belagerungsschlachten mit allem, was das Mittelalter zu bieten hatte!


Adventure
Erforsche in 8 historischen Kampagnen atemberaubende Landschaften, pulsierende Städte und mächtige Burgen. Nutze Deinen Verstand so effektiv wie Dein Schwert.


Rollenspiel
Sammle Erfahrungspunkte, trainiere Deine Fähigkeiten und erlerne neue Nahkampftechniken, sowie Finessen und Taktiken der strategischen Kriegsführung.


PC
CD
ROM


VIDIS
ENLIGHT

TEST



»Österreichische Volksarmee: Tarnanzug.«

Patchwork

TRON 2.0 ist jetzt nicht nur besser, sondern auch günstiger.

Action-Adventure | *Tron 2.0*-Spieler sind neue Versionsnummern gewohnt, schließlich gehört das zum Spielprinzip des Cyber-Shooters. Doch da Buena Vista gerade den Preis für *Tron 2.0* auf 25 Euro reduziert hat, möchten wir Neueinsteigern nicht nur das Spiel an sich, sondern auch noch den Patch auf Version 1.042 (int) ans Herz legen. Der entfernt einige kleinere Probleme mit der Speicherverwaltung und der Punktevergabe in zwei Levels. Auch beim Mehrspielermodus wurde leicht nachgebessert: Bei den Diskus-Disziplinen können Sie nicht mehr zu anderen Waffen wechseln. Alt-Nutzer seien gewarnt: Durch den Patch funktionieren Ihre zuvor angelegten Speicherstände nicht mehr. JOACHIM HESSE

Info: www.tron20.net

Schwer in Ordnung!

SPELLFORCE V 1.1 liefert einen neuen Schwierigkeitsgrad.

Echtzeit-Strategie | Für *Spellforce: The Order of Dawn* kündigte Vertreiber Jowood einen Patch an. Der bietet mit dem Hard-Mode einen weiteren Schwierigkeitsgrad für erfahrene Spieler. Doch das ist längst nicht alles: Die Entwickler haben 30 weitere Seelenfelsen, eine verbesserte Sortierfunktion für das Inventar und weitere kleinere Funktionen integriert. Im Mehrspieler-Bereich merzte Phenomic zudem Fehler aus. Zum Zeitpunkt unserer Drucklegung war der Patch noch nicht verfügbar, aber inzwischen sollte er im Internet zum Download bereitstehen. Oder Sie warten einfach auf die nächste Ausgabe der PC ACTION. Übrigens: Die Arbeit am Add-on geht gut voran. JOACHIM HESSE

Info: www.spellforce.de


»Eingekreist: Fehlerteufel.«



BESSERWISSER

JOACHIM HESSE ÜBER SPIELDAUER


»Spielejunkie: Tagesration.«

Die Würze der Kürze

Bei der Überschrift müssen Sie vermutlich an einen gewissen Körperteil meines Kollegen Iscitürk denken. Darum geht es aber nicht. Immer wieder höre und lese ich von Menschen, die den geringen Umfang von Computerspielen bemängeln. „Warum hat *Vietcong: Fist Alpha* nur sieben Levels?", heißt es – oder: „Wieso kann ich *Max Payne 2* in nur sechs Stunden durchspielen?". Diesen Jammerern möchte ich hiermit sagen: Kauft euch halt *Civilization 3*, aber verschont den Rest der Welt mit eurer Maulerei! Kurze Spiele sind super! Ich habe bereits genug Spiele angefangen, die ich nicht fertig gespielt habe. Jeden Monat erscheint ein Titel, der mich interessiert. Meistens sind's sogar mehr. Als Schüler hatte ich vielleicht die Zeit, mich mit einem Spiel 100 Jahre zu beschäftigen. Auch auf die Gefahr hin, dass das jetzt spießig klingt: Wie soll das ein Berufstätiger schaffen? Mir sind überschaubare, aber intensive Spielerlebnisse am liebsten. Wenn sich ein Level mit kleinen Modifikationen zehnmal wiederholt, damit das Spiel länger dauert, nützt mir das so viel wie Homer Simpson ein neuer Kamm. Wer von seinem Lieblingsspiel ein 300-Stunden-Erlebnis braucht, kann immer noch auf den oft vorhandenen Mehrspielermodus ausweichen und daddeln, bis der Notarzt kommt. Außerdem plädiere ich dafür, wieder mehr Spiele mit Punkteanzeige zu veröffentlichen. Erst wer einmal ein Spiel richtig auf Highscore gespielt hat, erkennt dessen wahres Potenzial. Denn nur so erkundet man alle Feinheiten. Da stört es sogar, wenn ein Spiel zu lang dauert. JOACHIM HESSE

REDAKTIONSSPIEGEL

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack



	Christian Bigge	Harald Fränkel	Joachim Hesse	Andreas Bertits	Christian Sauerteig	Ahmet Iscitürk	Benjamin Bezold
	SPORT-, ONLINE-, ACTIONSPIELE	ACTION- & SPORTSPIELE	ACTION- & RENNSPIE-LE, ADVENTURES	STRATEGIE- & ROLLENSPIELE	WISIMS, RENN- & SPORTSPIELE	ACTIONSPIELE, SPORTSPIELE	ACTIONSPIELE, SIMULATIONEN
DEUS EX: INVISIBLE WAR	■■■■	■■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■	■■■■	■■■■
	Die deutsche Version ist die beste!	Es war Liebe auf den zweiten Klick.	Jetzt auch für simple Gemüter wie mich geeignet.	Gut, aber Teil 1 hat mir besser gefallen.	Gut, aber Teil 1 hat mir NICHT besser gefallen.	Teil 1 ist nicht besser, kapiert?	*DX 2* hat mich angenehm überrascht.
BLACK HAWK DOWN: TEAM SABRE	■■	■■	■■■	■■■	■■	■■■	■■■
	Ich fand den Film schon scheiße.	Dumme Kollegen hab ich schon im Büro.	Ritual-Produkte mag ich seit *F.A.K.K.²*	Ach ja, ganz nett. Aber auch nicht spitze.	Ohne KI-Patch einfach nur schlecht.	Genauso abge-fakkt wie meine Familie.	Die KI ist einfach nur schlecht.
CONAN	■■■	■■	■■■	■■	■■■	■■■	■■
	Gehirn aus, Schwert raus. Spaßig.	Für mich über-flüssig. Es gibt ja *Enclave*.	Nicht perfekt, aber wenigstens mal was mit Conan.	Croms Hallen blei-ben diesem Barba-ren verschlossen.	Schwertvolles Gemetzel für die Mittagspause.	Lustig für zwischendurch.	Ein Spiel für Dumpfbacken.
SINGLES	■■■■	■■■■	■■■	■■■	■■■■	■	■■■
	DAS Frauenspiel der Saison, wetten?	Kurz, aber lustig. Wie Jos Johannes. :P	Kurz, aber lustig. Genau wie meine Kollegen.	Sex am Monitor? Nö, aber überall sonst schon.	Geil – fehlt nur noch der Nude- und Dildo-Patch.	Ruckeln from outer space.	Lange nicht so komplex wie *Die Sims*.
ETHERLORDS 2	■■■	■■■	■■	■■■■■	■	■	■
	Irgendwie mag ich das Fantasy-Zeugs.	Für ein Strategiespiel sogar spaßig.	Besser als Teil 1, aber was heißt das schon.	Wie der Vorgän-ger, nur besser.	Interessiert mich nicht. Gefällt mir nicht. Blöd.	Genau wie Homo-sexualität: nicht mein Ding.	Rundenstrategie ist was für Schnarchnasen.
FIRESTARTER	■■■	■■■	■■■	■■	■■	■■■■	■■
	Serious Sam mit weniger Gegnern.	Für den kleinen Abschuss zwischendurch.	Monster, Blut und langweilige Einzelmissionen.	Baller, baller, renn, renn. Hirn? Abgeschaltet.	Komisches Brenn-Fest, nicht mein Ding.	Ich kille, also bin ich.	Noch ein stupider Shooter? Nicht mit mir.

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = #*@!

TESTPHILOSOPHIE

SO BLICKST DU DURCH!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem äußerst fairen Kurs.

Wertung	
91 - 100%	**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	**SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	**GUT:** Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	**BEFRIEDIGEND:** Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	**AUSREICHEND:** Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	**MANGELHAFT:** Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	**UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker Essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

REFERENZEN

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

Titel	Hersteller	Ausgabe
ACTIONSPIEL		
GTA Vice City	Rockstar Games	06/2003
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
Max Payne 2	Remedy	12/2003
ACTION-ADVENTURE		
Baphomets Fluch 3	Revolution Software	02/2004
Dark Project 2	Ion Storm	05/2000
Tron 2.0	Monolith	10/2003
ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2000
Diablo 2	Blizzard	07/2000
Sacred	Ascaron	04/2004
ADVENTURE		
Flucht von Monkey Island	Lucas Arts	01/2001
Grim Fandango	Lucas Arts	01/1999
Runaway	Pendulo Studios	12/2002
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1503	Sunflowers	12/2002
Das achte Weltwunder	Funatics	05/2003
Wiggles	Innonics	11/2001
DENKSPIEL		
Catan – Die erste Insel	Ravensburger	12/1999
Chessmaster 8000	Learning Company	02/2001
You don't know Jack 3	Take 2	06/2000
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Age of Mythology	Ensemble Studios	11/2002
Spellforce	Phenomic	01/2004
Warcraft 3: The Frozen Throne	Blizzard	07/2003
EGO-SHOOTER		
Call of Duty	Infinity Wards	12/2003
No One Lives Forever 2	Monolith	11/2002
XIII	Ubisoft	12/2003
FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	01/2002
Flight Simulator 2004	Microsoft	10/2003
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	04/2003
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 1942	Digital Illusions	10/2002
Counter-Strike	Valve	02/2001
Indiziertes Spiel	Epic	10/2002
RENNSPIEL		
Colin McRae Rally 3	Codemasters	07/2003
DTM Race Driver	Codemasters	03/2003
F1 Challenge 99-02	EA Sports	06/2003
ROLLENSPIEL		
Baldur's Gate 2	Bioware	11/2000
Gothic 2	Piranha Bytes	12/2002
Morrowind	Bethesda	06/2002
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Age of Wonders: Shadow Magic	Triumph Studios	10/2003
Silent Storm	Jowood	12/2003
Civilization 3	Firaxis	03/2002
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Black & White	Lionhead	03/2001
Die Sims	Maxis	10/2000
X 2 – Die Bedrohung	Egosoft	03/2004
SPORTMANAGER		
Anstoss 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußballmanager 2004	EA Sports	01/2004
Kicker Fußballmanager 2	Heart-Line	12/2000
SPORTSPIEL		
Pro Evolution Soccer 3	Konami	12/2003
NBA Live 2004	EA Sports	02/2004
NHL 2004	EA Sports	12/2003
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	04/2002
Port Royale	Ascaron	07/2002
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	01/2004

Wie der Vater, so der Klon?



Wer eines Tages erfährt, dass seine wahren Eltern ein Arschhaar und eine entkernte Eizelle waren, dürfte bereits dezent verstört sein. Der spielbare Psychothriller DEUS EX: INVISIBLE WAR sorgt aber noch für weitere Überraschungen.



»Entwurf für Schüleruniform: Die männlichen Lehrer sind klar dafür.«

- Basiert auf modifizierter *Unreal*-Engine
- Als Mann oder Frau spielbar
- 4 Schwierigkeitsgrade
- 5 Hauptschauplätze
- 15 verbesserbare Superkräfte
- 13 Waffen
- 8 Granaten- und Minentypen
- 14 Ausrüstungsgegenstände
- 8 Waffen-Upgrades
- 15 bis 20 Stunden Spielzeit
- 4 Story-Enden

Menschen aus Trier werden *Invisible War* lieben. Denn wenn wir uns fies grinsend die Tabelle der zweiten Fußball-Bundesliga ansehen, ist der 100.000-Seelen-Ort damit endlich mal wieder an einem wirklich guten Spiel beteiligt. Ja, beim Nachfolger zum grandiosen Action-Rollenspiel *Deus Ex* spielt neben Seattle, Kairo, der Antarktis und New York die älteste Stadt Deutschlands eine wichtige Rolle. Apropos Rolle: In *Deus Ex 2* dürfen Sie nicht nur einen Mann namens Alex D. steuern, sondern wahlweise auch eine Dame, die genauso heißt. Wen Sie nehmen, hat sogar geringen Einfluss auf den Spielverlauf. Wir sind übrigens sicher, dass die Entscheidung für einen „dämlichen" Protagonisten die Folge eines Abends im Jahr 2000 in Austin/Texas war, als die Frau von Designer-Legende Warren Spector drohte: „Wenn du mir nicht versprichst, beim nächsten Mal eine weibliche Spielfigur einzubauen, gibt's heut' keinen Sex!" Tja, so weit ist die Emanzipation also schon gekommen. Wir würden natürlich keinesfalls zugeben, dass die Idee der Charakterwahl prima ist. Ferner lassen wir im weiteren Text peinlichen „-in"-Anhängsel-Aktionismus (Held/in, Agent/in, Charakter/in etc.) und ähnliche Sperenzchen (er/sie) aus Protest weg. Nur, damit das klar ist.

DU WEISST, DASS DU NICHTS WEISST

Wir schreiben das Jahr 2052. Alex D., ein Klon von JC Denton und Agenten-Lehrling an der


AUF DVD
INTERAKTIVER TEST



So spielt sich Deus Ex 2

***Deus Ex 2* ist ein Mix aus Ego-Shooter, Rollenspiel und Adventure, tendiert im Vergleich zum Vorgänger aber stärker in Richtung Action. Trotzdem ist der Titel variabel spielbar. Wir erklären das durch sechs Beispiele. Mischformen sind auch möglich.**

DER BALLERMANN

Der Ballermann setzt auf seine Waffen und bei verschlossenen Türen auf Sprengstoff. Weil er deshalb so unauffällig ist wie ein Heavy-Metal-Sänger im Musikantenstadl, empfehlen sich besonders das Implantat „Lebensenergie-Regeneration" und die AG-DF-Drohne. Diese sprengt feindliche Raketen und Granaten, ehe sie gesundheitsschädlich werden können.



DER DUCKMÄUSER

Der Spielstil für Menschen, die den Aufkleber „Ich bremse auch für Tiere" auf dem Auto haben. Weil sie möglichst niemanden umnieten wollen, wählen sie das Schleich-Implantat und benutzen gern Lüftungsschächte. Das Bio-Tarnfeld macht sie für Lebewesen unsichtbar. Betäubungsbolzenwerfer oder Elektroschocker (Bild) sorgen für ein reines Gewissen.



DER SCHNEIDERSMANN

Das ist die antipazifistische Variante des Duckmäusers. Der Schneidersmann murkst seine Feinde mit der Energieklinge ab. Die Kraftmodifikation verstärkt die Wirkung des plasmaelektrischen Schwerts. Dank des Implantats „Elektrostatische Entladung" verursachen Nahkampfattacken bei Geschütztürmen oder Robotern große Schäden.

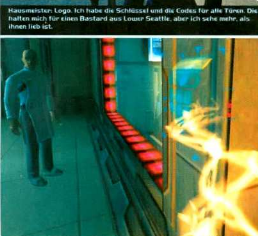
DIE LABERTASCHE

Dafür benötigen Sie kein Implantat. Der Spieler quatscht einfach jeden zu, um beispielsweise an Schlüssel oder Codes zu kommen. Weibisch rumlabern darf sogar der männliche Spielcharakter. Für Frollein D. haben wir uns für mehr Realismus zusätzlich das Implantat „Tränendrüse" gewünscht, aber Chef-Entwickler Warren Spector fand die Idee doof.



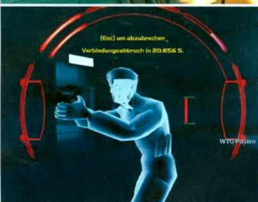
DER TECHNIKER

Der Mister Minit unter den *Deus Ex 2*-Helden knackt mit Multitools fast jedes Schloss und überbrückt Code-Schalttafeln (Bild). Techniker knallen sich die Birne so früh wie möglich mit drei Neural-Implantaten zu. Dann können sie jedes Computersystem hacken, Kameras nutzen oder abschalten, Geschütze manipulieren und Sicherheits-Roboter lahm legen.



DER TRICKSER

Der Trickser ist wie PC-ACTION-Chef Christian Bigge: Er lässt die Drecksarbeit liebend gern von hirnlosen Robotern erledigen – kraft seiner Befehlsgewalt. Im Spiel heißt das: Sie nähern sich mithilfe des Implantats „Thermal-Tarnfeld" unbemerkt, übernehmen die Blechdose per „Bot-Kontrolle" und schießen Ihre Gegner über den Jordan (Bild).



»Wenn sie ständig Arte und er die Sportschau schauen will, empfiehlt sich dann doch ein Zweitfernseher.«

DEUS EX 2

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- **DURCH-SCHNITTS-SPIELER**
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

256 MB RAM		Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce4 MX-440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce4 Ti-4200	Radeon 9500	Geforce4 Ti-4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot
	1.024x768x32	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16	rot	rot	rot	orange	orange	orange	orange	orange	orange
	1.024x768x32	rot	rot	rot	orange	orange	orange	orange	orange	orange
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16	rot	rot	rot	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
	1.024x768x32	rot	rot	rot	orange	orange	gelb	gelb	gelb	gelb
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16	rot	rot	rot	gelb	gelb	grün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	rot	rot	rot	orange	orange	hellgrün	hellgrün	grün	grün
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16	rot	rot	rot	gelb	gelb	grün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	rot	rot	rot	orange	orange	hellgrün	hellgrün	grün	grün

1.333 MHz, 256 MB RAM, Geforce3 Ti-200	1.700 MHz, 512 MB RAM, Geforce FX 5600 Ultra	2.000 MHz, 512 MB RAM, Radeon 9700 Pro

512 MB RAM		Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce4 MX-440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce4 Ti-4200	Radeon 9500	Geforce4 Ti-4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot
	1.024x768x32	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16	rot	rot	rot	orange	orange	orange	orange	orange	orange
	1.024x768x32	rot	rot	rot	orange	orange	orange	orange	orange	orange
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16	rot	rot	rot	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
	1.024x768x32	rot	rot	rot	orange	orange	gelb	gelb	gelb	gelb
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16	rot	rot	rot	gelb	gelb	grün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	rot	rot	rot	orange	orange	hellgrün	hellgrün	grün	grün
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16	rot	rot	rot	gelb	gelb	grün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	rot	rot	rot	orange	orange	hellgrün	hellgrün	grün	grün

LEISTUNGSMERKMALE

Für *Deus Ex: Invisible War* brauchen Sie eine schnelle DirectX-9-Grafikkarte (ab Radeon 9600 XT, Geforce FX 5700), um in 800x600 und allen Details einigermaßen ruckelfrei spielen zu können. 2 GHz CPU-Power reichen für den Shooter mit *Unreal*-Engine völlig aus. Wessen PC diese Anforderungen nicht erfüllt, der kann mithilfe unseres Tuning-Führers auf Seite 155 noch ein paar Frames mehr lockermachen.

PRO & CONTRA

- \+ Handlungsfreiheit
- \+ Spannende Verschwörungsstory
- \+ Nichtlineare Missionsabfolge
- \+ Etliche Anspielungen auf den Vorgänger
- \+ Tolle Sprachausgabe, Musik und Sound
- \+ Als Mann oder Frau spielbar
- \+ 4 mögliche Story-Enden
- \+ Einsteigerfreundlich
- − Wiederspielwert
- − Ausgedünnte Charakterentwicklung
- − Kleine Levels, häufiges Laden
- − Wechselhaftes KI-Verhalten
- − Schwankende Optik
- − Leistungsfähige Grafikkarte nötig

Tarsus-Akademie, wacht in seinem Zimmer auf. Nach wenigen Minuten stellt er fest, dass die Schule angegriffen wird. Es sagt ihm aber keine Sau, was genau los ist. Für Sie beginnt ein interaktiver Psychothriller, bei dem Intrigen, Machtgerangel, Terroranschläge und Nachforschungen über Ihre eigene Identität im Mittelpunkt stehen. Die Story macht einen Großteil der Faszination aus und mündet in vier alternative Enden, bei denen es um die Zukunft der Menschheit geht. Anfangs haben Sie keinen Schimmer, welcher der vielen Fraktionen im Spiel Sie trauen können. Sehr spannend! Erst erklären Ihnen die Akademie-Bosse, dass die „Kirche des Ordens" böse ist. Deren Vertreter, die wie Zeugen Jehovas auf LSD vergeistigt plappernd durch die Gegend schlappen, behaupten das Gegenteil. Anschließend will Sie die Wirtschaftsorganisation „WTO" einspannen und die genetisch manipulierten Omar in Ganzkörperkondomen der Marke „Black Mamba" kreuzen ebenfalls schon frühzeitig Ihren Weg. Später texten Sie grauhäutige Aliens mit Wasserköpfen per Gedankenübertragung zu – und so weiter und so fort.

SUPER HELDEN

Die Ausgangsituation beschert Ihnen viel Entscheidungsfreiheit bei den Missionen, weil Sie häufig gegensätzliche Aufträge erfüllen sollen. So möchte die WTO, dass der Spieler in Kairo das Treibhaus von Alex' Ausbilderin Dr. Nassif zerstört. Der Orden dagegen fordert Sie auf, Ihre Ex-Mentorin kurzerhand dorthin zu befördern, wo die Englein an den Harfen zupfen. Ebenfalls Laune machen die verschiedenen Lösungsmöglichkeiten für ein Problem (siehe „So spielt

Biologisch anbaubar!

Wie starte ich in *Deus Ex 2*? Eine allgemein gültige Lösung gibt's nicht, aber wir haben Einsteiger-Tipps für die ersten 90 Minuten. Weil PCA-Redakteure keine feigen Schleich-Heinis sind, zählen sie auf eine gepflegte Mischung bei der Wahl der Implantate (vgl. Menübild unten) und kämpfen vorwiegend mit Waffen und fiesen Tricks. Anfangs gilt: In jedem Winkel suchen, vor allem nach Multitools, Energiezellen, Medikits und Nahrung!



STANDARD-IMPLANTAT: Licht (nicht aufrüstbar)

AUGEN-IMPLANTAT: Lebensenergie-Regeneration, **Sichtoptimierung** oder Spähdrohne

KOPF-IMPLANTAT: Tarnfeld gegen Lebewesen, Giftstoffschutz oder **Hacking-Fähigkeit**

SKELETT-IMPLANTAT: Raketenabwehr, **Tarnfeld gegen Roboter** oder Elektronik-Zerstörer

ARM-IMPLANTAT: Betäubungspfeile, Superkraft oder **Roboter-Übernahme**

BEIN-IMPLANTAT: Schleichen, Superschnelligkeit oder **Lebensenergie-Sauger**

KLEINE GEHHILFE

Von den drei Biomod-Kanistern, die der Spieler in der Tarsus-Akademie erhält, nutzt er einen, um an Kameras vorbeizukommen (Thermal-Tarnfeld). Die beiden anderen verwendet er, um Feinde hinter Wänden zu erspähen (Sichtoptimierung, siehe Bild rechts). Nachdem Sie die Wissenschaftler im Labor beschützt haben, schenken Ihnen diese einen Schwarzmarkt-Kanister. Den stopfen Sie Ihrer Spielfigur in den Kopf, um die Fähigkeit „Hacken" zu lernen (Neuralschnittschnelle). In Upper Seattle ignorieren Sie zunächst die Primäraufträge. Stattdessen räumen Sie in den Emerald Suits auf. In Dr. Nassifs Zimmer gibt's das nächste Implantat – damit hievt der Spieler seinen Robot-Sichtschutz auf Stufe 2 (Thermal-Tarnfeld). Beseitigen Sie den Rechtsanwalt im Nebenappartement, denn dann dürfen Sie anschließend im Vox-Nachtclub nach einem Gespräch mit dem Geschäftsführer sofort in den VIP-Bereich. Dort befindet sich ein Omar. Kaufen Sie dem Typen nichts ab, sondern erledigen Sie seinen Auftrag. Er schenkt Ihnen einen Schwarzmarkt-Kanister. Außerdem erwerben Sie einen zweiten zum halben Preis. Ein Implantat nutzen Sie, um Kameras, Geschütze und Roboter zu steuern (Bot-Kontrolle). Das andere packt der Spieler in den Slot „Egel-Drohne". Jetzt kann er wie ein Vampir aus umgenieteten Gegnern Lebensenergie saugen. Und siehe da: Nach eineinhalb Stunden ist jeder Biomod-Slot belegt. Sie müssen Ihre Kräfte lediglich noch steigern, ausreichend Energiezellen finden und die richtigen Waffen einsetzen.



»Superman: Der Blick in die Frauen-Umkleidekabine war ein Reinfall.«

DU HAST EIN' AN DER WAFFE!

Der Bolzenwerfer besitzt ein Zielfernrohr und macht Gegner nur bewusstlos, sodass Ihr Recke im Zusammenspiel mit der Egel-Drohne doppelt so viel Lebensenergie saugt. Installieren Sie ferner einen Glasdestabilator, der Scheiben zerbröselt, ohne Alarm auszulösen. Eine Mag Rail ergänzt prima die Sichtoptimierung, weil die Waffe mit der Sekundärfunktion durch Wände schießt und Kameras und Kampfmaschinen lahm legt.

›WEITERE TIPPS UND EINE UMFANGREICHE LÖSUNG FINDEN SIE AB SEITE 137.‹

Das Familienduell



Deus Ex war anno 2000 „Spiel des Jahres". Jetzt, da Teil 2 erscheint, ist ein direkter Vergleich Pflicht. Die PCA-Eiskunstlauf-Jury vergab in zehn Kategorien jeweils bis zu 6 Punkte.

EINSTEIGERFREUNDLICHKEIT

Deus Ex 2 ist unkomplizierter. Das beginnt beim entschlackten Inventar und setzt sich bei der komfortableren Bedienung im Spiel fort. Während etwa Ihre Figur bei der Fortsetzung automatisch ausgerüstet wird, sobald Sie eine elektronische Schaltung überbrücken oder ein Schloss knacken wollen, musste der PC-Besitzer bei *Deus Ex 1* händisch zur richtigen Ausrüstung (Multitool, Dietrich oder Nano-Schlüsselbund) greifen. *Deus Ex 2* liegt mit 5:3 vorn.

Deus Ex 2 vs. Deus Ex 1 ZWISCHENSTAND: 5:3

STORY



»Finanzamt: stets rege Betriebsamkeit.«

Die Story ist inhaltlich ähnlich und ebenbürtig. In beiden Spielen macht es Spaß, Stück für Stück düstere Geheimnisse zu enträtseln. In *DX 1* präsentieren sich Hauptcharaktere wie Gunther Hermann, Anna Navarre und besonders JCs Bruder Paul entweder cooler oder ihre Persönlichkeiten sind ausgefeilter und damit glaubwürdiger. Dafür hat *DX 2* vier statt „nur" drei Story-Enden. Deshalb gibt's in der Kategorie „Hintergrundgeschichte" ein 6:6-Remis.

Deus Ex 2 vs. Deus Ex 1 ZWISCHENSTAND: 11:9

SPIELZEIT

An *DX 2* haben Sie durchschnittlich 15 bis 20 Stunden Freude. Der erste Teil hält den Spieler 35 bis 40 Stunden bei der Stange. Das werten wir mit 6:3 für den Vorgänger.

Deus Ex 2 vs. Deus Ex 1 ZWISCHENSTAND: 14:15

CHARAKTERENTWICKLUNG



»Körperwelten: Ausstellungskatalog.«

In *DX 1* hat der Spieler seinen Charakter lieb. Weil er ihm nach reiflicher Überlegung bis zu neun Superkraft-Implantate (aus 29 wählbaren) verpassen und ihn in elf Fähigkeiten verbessern und einzigartig machen darf. Erfahrungspunkte für erfüllte Aufträge zu bekommen, motiviert. Mehr als beim Nachfolger, in dem Geld oder im besten Fall ein Biomod-Kanister als Belohnung winkt. Die Fähigkeiten haben die Entwickler wegrationalisiert. Außerdem kann sich Alex D. nur fünf (von 15) Implantaten einpflanzen. 6:3-Punktsieger: *Deus Ex 1*.

Deus Ex 2 vs. Deus Ex 1 ZWISCHENSTAND: 17:21

WIEDERSPIELWERT

Es kann Spaß machen, *DX 2* zweimal durchzuzocken. Zum Beispiel einmal als Rambo-Frau und ein zweites Mal als Schleicher-Mann, der niemanden tötet. Wenn Sie beim zweiten Durchgang andere Missionen annehmen, dürften Sie aber alles gesehen und erlebt haben. Beim Vorgänger offenbaren sich wegen der vielschichtigen Charakterentwicklung möglicherweise auch im dritten Anlauf noch interessante Facetten. Urteil: 6:4 für *Deus Ex 1*.

Deus Ex 2 vs. Deus Ex 1 ZWISCHENSTAND: 21:27

WAFFEN



Die deutsche Version wurde in Sachen Blut gegenüber der englischen nicht entschärft.

DX 2 bietet wie der Vorgänger Upgrades für Waffen (Magazinerweiterung, Schalldämpfer, höherer Schaden etc.). Mit denen dürfen Sie Ihre Schießeisen verbessern, allerdings maximal in zwei Kategorien. Sinnvoll ist zudem der sekundäre Feuermodus, der dem Vorgänger fehlt. Ergo: *DX 2* gewinnt knapp 6:5.

Deus Ex 2 vs. Deus Ex 1 ZWISCHENSTAND: 27:32

UNSER FAZIT

Bei Nachfolgern zu Erfolgstiteln spielt die Erwartungshaltung eine große Rolle. Die ist in Fankreisen häufig zu hoch. Ja, *Deus Ex 1* hat etwas mehr Tiefgang. Trotzdem können wir Teil 2 auch Liebhabern des Vorgängers empfehlen. Die verstehen und akzeptieren nach kurzer Zeit, dass *Invisible War* zwar „anders" ist, aber der Kern



»Mobile Sternwarte für Hobby-Astronomen, Galeria Kaufhof, 999,95 Euro.«



Witzig: Bei transgenen Hahnenkämpfen dürfen Sie wetten und Geld verdienen.

WERTUNGSSYSTEM:			
0 Punkte	Ungenügend	3 Punkte	Befriedigend
1 Punkt	Mangelhaft	4 Punkte	Gut
2 Punkte	Ausreichend	5 Punkte	Sehr gut
		6 Punkte	Herausragend

GRAFIK



»Uschi Glas – damals wie heute eine tolle Frau.«

Schon als *DX 1* erschien, verdiente die Grafik nur ein knappes „Gut". Für heutige Verhältnisse ist die Optik höchstenfalls „Ausreichend" – wenn man ein Auge zudrückt. Hier hat die Fortsetzung klar die Nase vorn, allerdings ohne wirklich zu glänzen. In Zahlen bedeutet das 4:2 für *DX 2*.

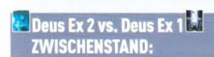
Deus Ex 2 vs. Deus Ex 1
ZWISCHENSTAND: 31:34

SOUND



»Das Bestattungsinstitut Pietät Freudensprung in 96052 Bamberg bietet Luftbestattungen an.«

Altersbedingt klingen die Soundeffekte und die Musik in *DX 1* nicht so gut wie beim Nachfolger. Der Unterschied ist aber gering. Größter Pluspunkt von *DX 2*: die Synchronisierung. Bei Teil 1 müssen Sie mit deutschen Untertiteln (Bild) auskommen. Deshalb werten wir in dieser Kategorie 6:4 für *Invisible War*.



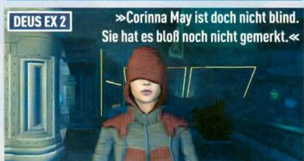
Deus Ex 2 vs. Deus Ex 1
ZWISCHENSTAND: 37:38

HANDLUNGSFREIHEIT

Beim Grundprinzip, Probleme auf mehrere Arten bewältigen zu können, nehmen sich beide Titel nichts. Möglicherweise liegt die eine oder andere Lösung in Teil 2 näher, weil die Levelkarten kleiner sind. Dafür präsentiert sich der Vorgänger linearer. In *DX 2* wählen Sie häufig zwischen konträren Missionszielen, können beeinflussen, wer Freund und wer Feind ist, und dürfen sogar riesige Roboter selbst steuern. Das führt zu einem 6:4 für *Invisible War*.

Deus Ex 2 vs. Deus Ex 1
ZWISCHENSTAND: 43:42

GLAUBWÜRDIGKEIT



»Corinna May ist doch nicht blind. Sie hat es bloß noch nicht gemerkt.«

DX 2 ist in den Kategorien Grafik, Sound und künstliche Intelligenz realitätsnaher. Trotzdem scheint die Welt des Vorgängers etwas glaubwürdiger. Beispiele:
1. Wenn Sie einen Computer hacken, ohne einschlägige Erfahrung zu besitzen, arbeitet Ihr Alter Ego unter erheblichem Zeitdruck. 2. Wer eine schwere Waffe wie einen Flammenwerfer einsetzt, läuft viel langsamer. 3. Ihr Held hat Trefferzonen. Ist beispielsweise seine Hand verletzt, kann er schwieriger zielen, weil das Fadenkreuz wackelt. Wir würdigen das mit 6:3 für *Deus Ex 1*.

Deus Ex 2 vs. Deus Ex 1
ENDSTAND: 46:48*

* Auf Prozente hochgerechnet entspricht dies 85:89.

bleibt: das einzigartige Erlebnis, fast beliebig in einen filmreifen, packenden Science-Fiction-Thriller eingreifen zu dürfen, der mit zahlreichen überraschenden Story-Wendungen glänzt.

sich *Deus Ex 2*") und die Nebenjobs. Beispielsweise existiert in Seattle eine Spelunke, wo zwielichtige Typen „transgene Hahnenkämpfe" veranstalten. Hier dürfen Sie wetten und Geld gewinnen. Oder im Auftrag eines Halunken bei einem Konkurrenten einbrechen, um dessen Super-Vieh „Gobzilla" abzumurksen. Motivation generiert ähnlich wie im Vorgänger die Möglichkeit, Ihren Charakter im Lauf der Zeit einzigartig zu machen. Implantate verleihen ihm Superkräfte. Er kann beispielsweise ferngesteuerte Spionagedrohnen ausschwärmen lassen, sich einen Strahlungs- und Biotoxin-Schutz zulegen oder so schnell rennen, als sei der Teufel höchstpersönlich – oder schlimmer: Angela Merkel – hinter ihm her (mehr über die Spezialfähigkeiten finden Sie im Kasten „Biologisch anbaubar!"). Fans des Ursprungsspiels dürfen sich auf Treffen mit alten Bekannten wie Tracer Tong und zahlreiche Anspielungen freuen. Dass es keine unterschiedlichen Munitionsarten mehr gibt, ist höchstens auf den ersten Blick störend. Okay, Pistolenpatronen in den Raketenwerfer zu stopfen, entbehrt nicht einer gewissen Komik. Aber ehrlich: Was brachte es spielerisch, dass jede Waffe in *Deus Ex 1* andere Munition benötigte? Über wirklich entscheidende Änderungen informieren wir Sie im Kasten links.

EINE FRAGE DER TECHNIK

Technisch ist *Invisible War* ein zweischneidiges Schwert. Wegen der kleinen Levels mit vielen engen Gassen haben Sie in Seattle nie das Gefühl, sich wirklich in einer Außenwelt zu



»Redewendungen einfach erklärt: ein Häufchen Elend sein.«



»Sven Hannawald: Ich habe keine Essstörung!«



»Moderner Raubritter: Hans Eichel in Arbeitskleidung.«


»Wenn Kampftaucher in New York Urlaub machen, entstehen reichlich dämliche Touristenfotos.«

»USA: Militante Nichtraucher reagieren mittlerweile bereits auf größere Feuerzeuge überzogen aggressiv.«

bewegen. Der Antarktis-Abschnitt wirkt deutlich offener und Trier richtig detailverliebt. Grundsätzlich aber ist die (im Zweifel für den Angeklagten vielleicht bewusst im *Blade Runner*-Stil) farbarm gehaltene Düster-Optik nur weniger spektakulärer als das Neun-Live-Programm. Positiv wirken sich Effekte wie Licht und Schatten, Rauch oder Explosionen aus. Die Daseinsberechtigung für den Flammenwerfer besteht darin, dass er eine hübsche Feuerwolke spuckt. Manche Polygongegner sehen prima aus. Andere wiederum sind arm texturiert; warum auch immer. Bei den Animationen hakt es ebenfalls leicht. Feinde verhalten sich hin und wieder dümmer als Männer bei peinlichen Bagger-Versuchen in Discotheken. Was sollen wir beispielsweise von Typen halten, die zwar auf uns ballern, aber steif herumstehen, als seien sie Exhibitionisten? Auf Leitern folgen können sie auch nicht. Das Physik-System ist spielerisch sinnvoll. Aber teilweise auch so überzogen, dass es albern wirkt. So liegt unser Rekord im Pixelleichen-Weitwurf bei geschätzten 20 Metern – ohne Kraft-Biomod und Anlauf, wohlgemerkt. Bitte! Das wäre ja, als würden im wahren Leben Mädchen bei den Bundesjugendspielen zehn Meter mit einem 80-Gramm-Ball schaffen!

GERMANISCHE FREUDEN

Sound und Musik sind dagegen herausragend. Pseudo-Intellektuelle, die englische Filme schauen, englische Bücher lesen und englische Spiele zocken, um „hip" zu sein, mögen sich bei der derart gelungenen deutschen Sprachausgabe zwecks Läuterung eine Portion Ohrenschmalz auf der Zunge zergehen lassen. In der hierzulande erscheinenden Version versteht man wirklich jedes Wort, statt gegenüber Freunden so tun zu müssen. Super, was? Wir haben jedoch kaum etwas anderes erwartet, weil als Sprecher viele Größen der Branche für *Deus Ex 2* arbeiteten. Sie bekommen etwa die deutschen Stimmen von Brad Pitt, Cameron Diaz, Kim Basinger, Nick Nolte, Meg Ryan, Julia Roberts sowie Nicole Kid-, Gene Hack- und Uma Thurman zu hören. Ferner ist das Spiel auf die Version 1.2 gepatcht, weil Amerikaner und Engländer unfreiwillig als Bug-Tester fungierten. Ja, das Warten auf die lokalisierte Version hat sich gelohnt. Besonders für Fußballfans aus Trier. Aber das haben wir ja bereits schadenfroh durchgekaut.

HARALD FRÄNKEL

FAZIT

HARALD FRÄNKEL

Dass die Entwickler das aus dem Vorgänger bekannte und für Actionspiele einzigartig umgesetzte Fähigkeitensystem unterschlagen haben, war für mich schmerzhafter, als ich mir eine Beschneidung ohne Narkose vorstelle. Doch wie heißt's so schön? Die Zeit heilt alle Wunden. Im vorliegenden Fall dauerte es eine Stunde, dann hatte mich wegen der packenden Story das *Deus Ex*-Fieber wieder gepackt. Trotz der großen Handlungsfreiheit führt das Spiel selbst Orientierungslegastheniker wie mich mit Missionsinfos und Karten stetig an der Hand. Im Zweifel pumpe ich alles um, was sich bewegt. Sehr schön!

FAZIT

REBECCA RITTER

Wie unser Aushilfsmohikaner *Deus Ex 2* zu spielen, ist beinahe, als würde man Perlen vor die Männer werfen. Ich, also eine Vertreterin des starken Geschlechts, gehe natürlich mit Köpfchen zur Sache! Doch gerade das macht *Invisible War* so gut: Hier kommen intelligente Menschen ebenso auf ihre Kosten wie PC-ACTION-Redakteure. So, jetzt muss ich Warren Spector eine Dankeskarte schreiben: Der männliche Alex erinnert mich zwar an die Schleimis aus den Quelle-Katalogen. Aber dafür kann ich in *Deus Ex 2* wahlweise als taffe Frau agieren und krieg von einem notgeilen Piloten meine Flüge günstiger.

DEUS EX 2

MINDESTENS: 1,3 GHz, 256 MByte RAM, 2 GByte HD, Win98 SE	**GENRE:**	Action-Rollenspiel
	PREIS:	Ca. € 50,-
	ENTWICKLER:	Ion Storm
	VERTRIEB:	Eidos Interactive
SINNVOLL: 2,0 GHz, 512 MByte RAM, Radeon 9600 XT	**INTERNET:**	www.eidos.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	5. März

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gibt's wie schon beim Vorgänger nicht.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	80%
STEUERUNG	88%
GRAFIK	77%
SOUND	91%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER


85%

SEHR GUT – Das glorreiche Deus Ex hat einen würdigen Nachfolger.

- 16 Einzelspieler-Missionen
- 4 Mehrspielermodi
- 6 verschiedene Charakter-Klassen
- 19 Waffen
- Rollenspielähnliche Charakter-Entwicklung

»Krematorium: Tag der offenen Tür.«

Ego-Trip

In diesem Titel testen Sie das Virtual-Reality-Spiele-System FIRESTARTER. Wir testeten das Spiel – und befanden es für gut.

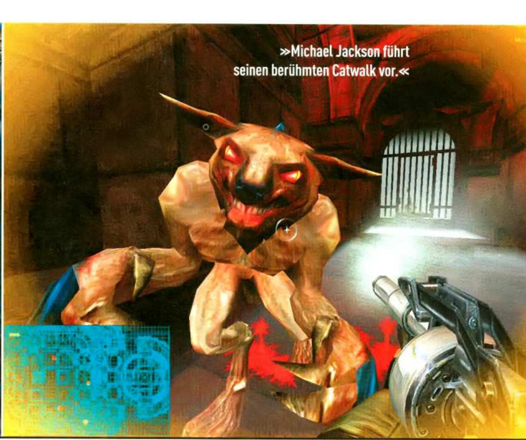
Wir befinden uns in der Zukunft. Im Jahr 2010, um genau zu sein. Sie wurden ausgewählt, um den Prototypen des Firestarter Virtual Reality Systems zu testen. Das Teil mit dem gefährlichen Namen soll das intensivste Spielerlebnis aller Zeiten ermöglichen. Damit beamt sich der Spieler in eine virtuelle Kampfarena, muss verschiedene Gegner perforieren und wertvolle Artefakte einsammeln. Leider schleicht sich ein Virus ins System ein und schon wird aus einer spielerischen Herausforderung tödlicher Ernst. Ernst ist jetzt drei Jahre alt. Äh, vergessen Sie bitte den letzten Satz. Jedenfalls sitzen Sie jetzt tief in der Scheiße und müssen überleben und diesem Albtraum entkommen.

EINFACH GESTRICKT

Die komplexe Story haben Sie jetzt hoffentlich verdaut. Kommen wir zum Spiel selbst. Genau wie *UT 2003* findet *Firestarter* in futuristischen Arenen statt – sechzehn an der Zahl. Richtige Levels oder einen Story-Verlauf suchen Sie vergebens. Bevor es richtig losgeht, müssen Sie sich für einen von sechs Spieler-Typen entscheiden: Marine, Policeman, Agent, Cyborg, Mutant oder Gunslinger. Diese sehen nicht nur unterschiedlich aus, sondern variieren auch in puncto Spezialfähigkeiten, Panzerung und Geschwindigkeit. Manch ein



Der vierarmige Mutant kann problemlos zwei schwere Waffen gleichzeitig benutzen.



»Michael Jackson führt seinen berühmten Catwalk vor.«

»Beim Bleigießen kommen immer die merkwürdigsten Sachen raus.«

Mit der C-Taste wechseln Sie jederzeit in die Verfolgerperspektive.

Charakter kann sogar zwei Waffen gleichzeitig benutzen. Ihre Aufgabe besteht nun darin, eine bestimmte Anzahl von Gegnern zu eliminieren und innerhalb eines Zeitlimits Artefakte einzusammeln. Diese mysteriösen Teile eröffnen dem Spieler besondere Fähigkeiten, die über die F-Tasten zu aktivieren sind. So verlangsamen Sie etwa die Zeit, können sich durch die Gegend beamen oder saugen den Monstern die Lebenskraft aus den Pixel-Venen. Mit steigender Anzahl gesammelter Artefakte oder gekillter Gegner werden Türen geöffnet, die Zutritt zu weiteren Teilen der Todesmanege erlauben und das Schlachtfeld stetig vergrößern. Zwischendurch gibt es zähe Bossgegner und am Ende jedes Levels erhalten Sie Erfahrungspunkte, mit denen Sie die Spieler-Attribute verbessern. Ihr Waffenarsenal umfasst gleich 19 Argumentationshilfen. Von der mobilen Kreissäge bis zur Plasma-Kanone ist alles dabei, was man als guter Christ so braucht.

IST DAS ALLES?

Fassen wir also zusammen: Von so etwas wie einer Story kriegt man während des Zockens eigentlich gar nichts mit. Das Spielprinzip besteht daraus, durch Arenen zu rennen, Gegner zu killen und Items einzusammeln. Mehr gibt es im Einzelspielermodus nicht zu tun. Durch die rollenspielähnliche Charakter-Entwicklung, die wirklich lustigen Spezial-Fähigkeiten und das hohe Tempo wird das Ganze jedoch enorm aufgewertet. Der Mehrspielermodus motiviert – wie bei den meisten Ego-Shootern – um einiges mehr. Vier Modi gibt es: Deathmatch, Kooperativ, Slaughter und Hunting. Deathmatch bedarf keiner Erklärung, oder? Im Slaughter-Modus werden die wehrlosen Opfertiere in die Arena teleportiert. Wer zum Schluss die höchste Abschuss-Quote erreicht hat, gewinnt das Match. Hunting spielt sich ähnlich. Hier wird aber nur ein Opfer in die Arena gebeamt. Wer es zuerst findet und eliminiert, der ist der Sieger. Am schönsten ist definitiv der Kooperativ-Modus. Hier gilt das Prinzip der Einzelspieler-Kampagne, aber mit Freunden macht das Ganze halt gleich viel mehr Laune.

SAUBERE SACHE!

Grafisch gibt es nichts zu meckern. Schöne Effekte, nette Levels und ein cooles Waffendesign sind Zeugen sauberer Arbeit. Die Monster sehen manchmal etwas doof aus und sind mitunter holprig animiert, aber bei dem rasanten Spieltempo fällt dies nicht so sehr ins Gewicht. Sicherlich sind momentan tiefgängige Taktik-Shooter immens beliebt, doch wer unkomplizierten Spaß will, der sollte in diesem Fall definitiv zugreifen. Zumal *Firestarter* mit einem Preis von 29 Euro ein wahres Schnäppchen ist. AHMET ISCITÜRK

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Unreal Tournament 2003	89%
Firestarter	78%
Serious Sam: The Second Encounter	73%

GSC Gameworlds *Firestarter* bietet geradlinige Ballerkost ohne Schnörkel. Das straffe Spielprinzip funktioniert gut – so wie beim Genre-Konkurrenten *Serious Sam 2*. Während jedoch bei Letzterem beinahe unüberschaubare Gegnerhorden auf den Spieler zurasen, geht es bei *Firestarter* geordneter zu. *Unreal Tournament 2003* enthält in Sachen Abwechslung zwar auch nicht sehr viel mehr, trumpft aber bei Präsentation, Level- und Spieldesign mächtig auf.

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Der ehrenwerte Kollege Bezold lässt die Sau raus, indem er seine Freundin zur Haustür begleitet. Ich hingegen spiel lieber eine Runde *Firestarter*. Das ist nämlich wie guter, alter Gruppensex. Rein ins Getümmel und abgehen, bis das Rohr glüht! Doch wie beim Gruppensex macht die Ostblock-Ballerei mit menschlichen Spielgefährten am meisten Laune. Der Einzelspielermodus ist nix für die Ewigkeit, aber für den kleinen Frag-Hunger zwischendurch hervorragend geeignet.

FIRESTARTER

MINDESTENS: 750 MHz, 128 MByte RAM, 700 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 1,5 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Ego-Shooter
PREIS:	Ca. € 29,-
ENTWICKLER:	GSC Gameworld
VERTRIEB:	Vidis Electronic GmbH
INTERNET:	www.firestarter-game.com
SPRACHE:	Englisch
USK-FREIGABE:	noch nicht bekannt
TERMIN:	Ende Februar

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Kooperativ, Slaughter und Hunting

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 32 Spieler
INTERNET: 32 Spieler

DAS URTEIL

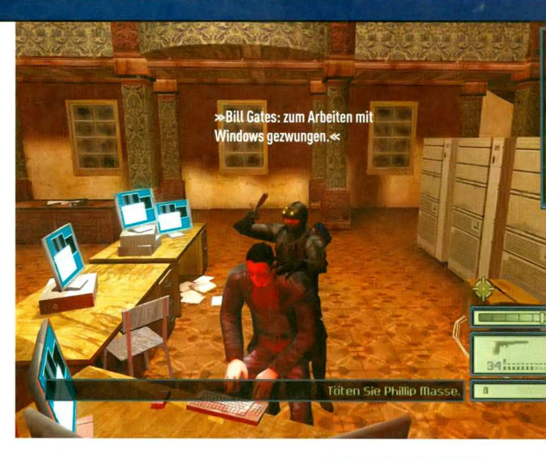
PREIS/LEISTUNG	87%
STEUERUNG	84%
GRAFIK	80%
SOUND	79%
MEHRSPIELER	82%

EINZELSPIELER 78%

GUT – Installieren! Ballern! Glücklich sein!

SC Mission-Pack

Spüren Sie auch dieses Kribbeln im Bauch? Nur noch wenige Wochen, dann feiert Sam Fisher in *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* sein Comeback. Aber wie vertreibt man sich die Wartezeit? Mit dem offiziellen *Splinter Cell*-Add-on zum Beispiel. Für 15 Euro erwerben Sie drei Missionen, in denen Sie die übrig gebliebenen Anhänger Nikoladzes jagen. In einer Fabrik spüren Sie die so genannte Kola-Zelle auf und erfahren, dass die Schurken Atomwaffen von einem russischen U-Boot stehlen wollen. In gewohnter Fisher-Manier huschen Sie von Deckung zu Deckung und ziehen den Terroristen aus dem Hinterhalt eins über die Pixelrübe. Das Flair des Hauptprogramms erreicht die Erweiterung allerdings nicht. Woran's liegt? An den fehlenden Zwischensequenzen und dem anspruchslosen Missionsdesign. Kniffiige Passagen gibt es nicht. Wer als Rambo zu Werke geht, hat es in der Regel leichter. Ein schlechter Witz ist übrigens die Spieldauer. Geübte Fishers Fritzen haben nach anderthalb Stunden fertig und fragen sich: War's das wert? Wenn man bedenkt, dass Besitzer der Xbox-Version die drei kleinen Levels für lau aus dem Netz saugen dürfen, muss die Antwort lauten: nein! BENJAMIN BEZOLD



»Bill Gates: zum Arbeiten mit Windows gezwungen.«

FAZIT


BENJAMIN BEZOLD

Beim *Mission-Pack* geht es Ihnen wie Herrn Sauerteigs Freundin im Bett: Kaum sind Sie heiß, ist auch schon wieder Schluss. Mein Tipp: Sparen Sie sich die 15 Euro für *Splinter Cell 2*. Das steht bereits am 25. März im Laden und bereitet Ihnen garantiert länger Freude.

SPLINTER CELL MISSION-PACK

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win98, Splinter Cell	**GENRE:**	Action
SINNVOLL: 1,2 GHz, 512 MByte RAM	**PREIS:**	Ca. € 15,-
	ENTWICKLER:	Ubisoft
	VERTRIEB:	Rondomedia
	INTERNET:	www.splintercell.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Sam Fisher ist ein Einzelgänger. **PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	65%
STEUERUNG	89%
GRAFIK	90%
SOUND	89%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **77%**

GUT – Das wohl kürzeste Add-on aller Zeiten.

Alien Shooter

Außerirdische. Bööööse! Rette die Welt. So originell wie die epische Story und der einfallsreiche Titel *Alien Shooter* ist das Spielprinzip. Na ja, genau genommen retten Sie nicht die Welt, sondern ein tristes „Mitlitärgelände" (was auch immer das ist, aber so steht's auf der Packung). In der Rolle eines Polygon-Bruce-Willis zerbratzeln Sie in zehn pixeligen 640x480-Levels mit Tastatur, Maus und zwei Pistolen unter synthetischem Heavy-Metal-Geschrubbe Hunderte von strunzdoofen Krabbelviechern. Das beschert Ihnen eine Menge an virtuellem Gedärm, Schleim und anderem Gedöns. Gäbe es *Serious Sam* für den Game Boy, der Titel würde wohl exakt so aussehen und sich gleichermaßen spielen – und das ist nicht böse gemeint. Denn der Aldi-Wühltisch-Preis-Shooter bringt mit seiner arcadetypischen Sicht von schräg oben tatsächlich kurzzeitig Spaß. Zwischen den Missionen kaufen Sie mit gesammeltem Geld bis zu acht weitere Waffen (MG, Raketenwerfer, Magma-Kanone etc.) samt Munition oder einer Zusatzausstattung (Rüstungen, Nachtsichtgerät usw.). Oder Sie verbessern die Werte des Recken (Lebensenergie, Stärke, Geschick, Treffsicherheit). „Nie war es so aufregend, die letzte Hoffnung der Menschheit zu sein", meint der Hersteller. „Ganz nett", korrigiert PC ACTION. HARALD FRÄNKEL



»Typisch Single-Bude: Selbst die polnische Putzfrau war überfordert.«

FAZIT


HARALD FRÄNKEL

Ja, *Duke Nukem Manhattan Project* ist besser. Lustig war's trotzdem: Ich stellte mir einfach vor, die Mutanten seien meine Ex-Freundinnen. Außerdem ist der ominös animierte Held witzig. Der kann zur Not seine Hüfte um 180 Grad drehen. Respekt!

ALIEN SHOOTER

MINDESTENS: 400 MHz, 64 MByte RAM, 42 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Action
SINNVOLL: 800 MHz, 128 MByte RAM	**PREIS:**	Ca. € 15,-
	ENTWICKLER:	Purple Hills
	VERTRIEB:	S.A.D.
	INTERNET:	www.purplehills.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Keine. Ein Kooperativmodus, das wär's gewesen! **PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	65%
STEUERUNG	73%
GRAFIK	37%
SOUND	61%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **51%**

AUSREICHEND – Unfreiwillig nostalgisch wirkende Metzelorgie.

Ein echtes Abo-Brett

Wenn Sie jetzt PC ACTION abonnieren, erhalten Sie als kostenloses Dankeschön ein bedrucktes Speedpad der Firma Compad (www.speedpad.de, www.clanpad.de).



Profispieler wissen es längst: Mit einem guten Mousepad gleitet die Maus leichter und arbeitet genauer. Ehemals für Kugelmäuse erfunden, sind Mousepads mittlerweile auch unter optischen Mäusen Pflicht – die nützlichen Hartplastikbretter verringern den Reibungswiderstand der Maus und lassen die optischen Schreibtischnager dank spezieller Reflektionseigenschaften noch präziser arbeiten.

Wenn Sie PC ACTION abonnieren, erhalten Sie ein ganz spezielles Profi-Mousepad: Das Transclear-Speedpad von Compad ist eine extrem flache und formstabile Polymerplatte mit einer robusten und kratzbeständigen Beschichtung. Spezielle, versenkte Silikonnoppen auf der Rückseite des Speedpads sorgen dafür, dass dieses sehr flach und absolut rutschfest ist.

Der absolute Clou: Das Speedpad wurde eigens für PC-ACTION-Fans mit dem konkret-krassen Äktschn-Män-Motiv bedruckt. Besonders hervorzuheben: Der Aufdruck wird von hinten auf das Pad aufgetragen – dadurch nutzt sich der Aufdruck niemals ab und die exzellenten Gleit- und Reflexionseigenschaften des Speedpads bleiben voll erhalten.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277

❐ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/ 12 Ausgaben)

❐ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/ 12 Ausgaben

❐ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit CD-ROM**
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/12 Ausgaben)

Das Heft geht an (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

PC ACTION SPEEDPAD (Art.-Nr. 002351)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PA JA 03

- Benötigt *Black Hawk Down*
- 11 Missionen
- Etwa 7 Stunden Spielzeit
- 3 neue Fahrzeuge
- 3 neue Waffen
- 30 Mehrspielerkarten
- Mod-Werkzeuge

AUF DVD
VIDEO

»Am Boden: die Borg.«

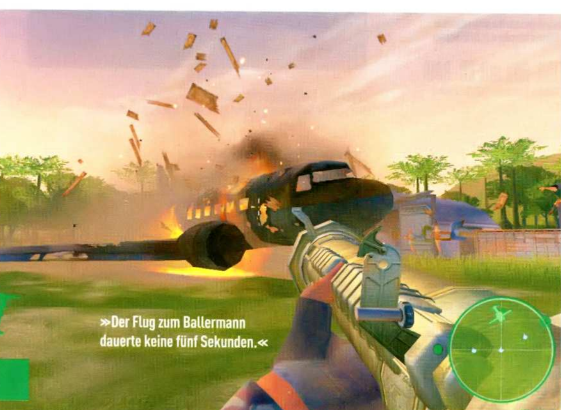
Zu tief ins Gras geschaut

BLACK HAWK DOWN: TEAM SABRE ist nicht übel. Wir verraten Ihnen, warum die Computer-Kollegen trotzdem beim Intelligenztest durchfallen.

Novalogics Actionkracher *Black Hawk Down* geht in die Verlängerung. Nein, es ist nicht schon wieder ein Hubschrauber über Mogadischu abgeschmiert. Vielmehr verschlägt es Sie und Ihre Delta-Force-Einheit in den kolumbianischen Dschungel, wo Sie einen fiesen Drogenbaron entmachten sollen. Anschließend schlüpfen Sie in die Rolle eines britischen SAS-Soldaten und bewachen Ölfelder im Iran. *Team Sabre* wurde im Gegensatz zum Hauptprogramm nicht von Novalogic, sondern von Ritual Entertainment (*F.A.K.K. 2, Elite Force 2*) programmiert. Und das merkt man der Erweiterung deutlich an. So vermissen Sie in *Team Sabre* genau das, was seit 1998 die *Delta Force*-Serie auszeichnet: die Bewegungsfreiheit.

GEH IN DIE FALLE!

Nehmen wir mal an, vor Ihnen liegt ein Canyon. Ihnen ist klar: Wenn Sie da durchgehen, geraten Sie in einen Hinterhalt. Jeder gute Soldat schlägt einen alternativen Weg ein und fällt dem Gegner in den Rücken. In *Team Sabre* funktioniert das nicht. Hier laufen Sie dem Feind direkt ins offene Messer. Denn wenn Sie vom „rechten" Pfad abkommen, werden Sie mit den Worten „Sie verlassen das Einsatzgebiet!" verwarnt. Drehen Sie nicht unverzüglich um, ist der Auftrag verloren. Trotzdem ist es uns in der Dschungelmission „Attempted Arrest" gelungen, ohne Abmahnung ein paar Wegpunkte zu überspringen. Mit fatalen Folgen. Nachdem wir eine Brücke überquert hatten, lautete unser Befehl, diese zu zerstören. Gesagt, getan. Kurz darauf landete unser Hubschrauber, um einen verletzten Piloten auszufliegen. Dummerweise wären wir diesem Typen nur begegnet, wenn wir alle Wegmarken abgeklappert hätten. Was nun nicht mehr möglich war, denn die einzige Verbindung über die Schlucht war ja in Rauch aufgegangen. Toll, was? Das ist übrigens nicht der einzige Programmfehler in *Team Sabre*. In derselben Mission ließ uns ein weiterer „Schnitzer" ver-


»Der Flug zum Ballermann dauerte keine fünf Sekunden.«


»Eishockeyspieler: Schlagschuss.«



Erschießen Sie bloß nicht die Zivilisten, sonst verlieren Sie die Mission.

»Erstmals fotografiert: Gepanzerte Wüstenspringmaus.«



»Keine Zukunftschancen: Möllemann-Fanclub.«



»Ausdruckstänzer: kein Talent.«

zweifeln. Kaum lugte unser Charakter über eine Anhöhe, verschönerte eine Rakete sein Antlitz. Woher kam das Ding? Von einem 400 Meter entfernten Wachturm, den wir leider aufgrund mangelnder Sichtweite noch gar nicht sehen konnten. Und selbst wenn das theoretisch möglich gewesen wäre, hätten uns zig Bäume die Sicht versperrt. Argh!

DUMM UND DÜMMER

Ansonsten gibt es an den Missionen wenig zu meckern. Die Einsätze sind abwechslungsreich und sehr spannend in Szene gesetzt. Sie nehmen ein Lager aus der Luft unter Beschuss, heizen im Hummer durch die Wüste oder sprengen nachts Drogenlieferungen. Besonders herausfordernd ist das Ganze aber nicht. Denn Ritual hat die künstliche Intelligenz unverändert aus *Black Hawk Down* übernommen. Während manche Gegner überhaupt nicht auf Sie reagieren, eröffnen andere das Feuer, obwohl Sie bei absoluter Finsternis perfekt getarnt im hüfthohen Gras kauern. Treffer stecken Sie übrigens eher selten ein. Selbst auf zwei Meter Entfernung ballert der Computer fast immer daneben. Dasselbe gilt dummerweise auch für Ihre Teamkollegen. Deren Bauernschläue müssen Sie glücklicherweise eher selten ertragen. Meistens bleiben Ihre Kameraden bis zum Missionsende an irgendwelchen Häuserkanten hängen. Großes Lob verdient dafür die Grafik. Ritual Entertainment hat sich bei der Gestaltung der Schauplätze sehr viel Mühe gegeben. Vor allem die Optik der Kolumbien-Kampagne begeistert. Sie haben beinahe das Gefühl, persönlich durch die grüne Hölle zu pirschen. Einzig und allein die detailarmen Gegner geben Anlass zur Kritik. Wobei – irgendwie passt deren zombiehaftes Äußeres zur nicht vorhandenen KI. BENJAMIN BEZOLD



Echt goldig!

Ohne *Delta Force: Black Hawk Down* gucken Sie bei *Team Sabre* in die Röhre. Das muss nicht sein! Ab sofort liegt im Laden die *Black Hawk Down Gold Edition* für 50 Euro aus. Neben dem Hauptprogramm finden Sie in der Box das nagelneue Add-on von Ritual Entertainment. Ein faires Angebot!

FAZIT

BENJAMIN BEZOLD

Ehrlich gesagt hatte ich mir für *Team Sabre* mehr als ein paar neue Missionen, Waffen und Fahrzeuge erhofft. Zum Beispiel eine spannende Story mit Zwischensequenzen und eine überarbeitete KI. Beides gibt es nicht. Stattdessen hat Ritual Entertainment mit den eingeengten Bewegungsmöglichkeiten das Beste an der *Delta Force*-Serie wegrationalisiert. Musste das sein? Was soll's. Spaß macht das actionreiche *Team Sabre* trotzdem. Wenn auch nicht ganz so viel wie *Delta Force: Black Hawk Down*.

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Vietcong	85%
Conflict Desert Storm 2	79%
DF: Black Hawk Down (abgewertet)	77%
DFBHD: Team Sabre	71%

Team Sabre ist ein solides Add-on, mehr nicht. Wer Verbesserungen gegenüber dem Hauptprogramm erwartet, kann sich das abschminken. Sowohl Ihre Mitstreiter als auch die Feinde besitzen nach wie vor den Intelligenzquotienten einer Stubenfliege. Die Konkurrenz bekleckert sich in puncto künstlicher Intelligenz zwar ebenfalls nicht gerade mit Ruhm, bietet aber anspruchsvollere Missionen und beschränkt sich nicht ausschließlich auf stupide Ballerorgien.

DFBHD: TEAM SABRE

MINDESTENS: 733 MHz, 256 MByte RAM, 750 MByte HD, Win98, Black Hawk Down
SINNVOLL: 1,4 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Action
PREIS:	Ca. € 25,-
ENTWICKLER:	Ritual Entertainment
VERTRIEB:	Electronic Arts
INTERNET:	www.novalogic.com
SPRACHE:	Englisch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: CTF, DM, TDM, Team King of the Hill, Search and Destroy; 1Sp./CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 50 Spieler
INTERNET: 50 Spieler

GUT – Solides Add-on mit mangelhafter KI.

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	72%
STEUERUNG	87%
GRAFIK	82%
SOUND	83%
MEHRSPIELER	83%

EINZELSPIELER



71%



- Originalnamen der *Conan*-Welt
- Drei Schwierigkeitsgrade
- 71 Levelabschnitte
- 55 Schlagvarianten mit je 3 Ausbaustufen
- Synchronsprecher von Schwarzenegger
- 3 CDs

AUF DVD
VIDEO

»Miss Universum 1988: Lisa Fitz.«

Stahl-Träger

Der Barbar CONAN hat nur eine große Liebe: sein Schwert. Und die teilt er gerne mit allen, die ihm über den Weg laufen.

Eine tiefe Stimme spricht zu Ihnen: „Du bist nicht im Kampf wie ein Krieger gefallen. Du bist es nicht wert, Crom vor die Augen zu treten." Game over! Und das bloß, weil eine riesige Felskugel Ihren Muskelprotz überrollt hat. Gemein, denn Conan heißt schließlich Conan und nicht Indiana Jones! Ist doch klar, dass ein fleischiger Tito-Santana-Hüne langsamer reagiert als so ein sehniges Magerbrötchen mit Hut. Aber da nimmt es Crom genauer als ein Fahrkartenkontrolleur. Hätten Sie sich ein paar Sekunden vorher töten lassen (zum Beispiel von diesen Keulen schwingenden Halbaffen), sähe die Sache anders aus. Sie dürften dann sogar unter den wachsamen Blicken Ihres Gottes um Ihre Wiedergeburt streiten. In einer Arena. Wenn Sie dort Ihre Gegner niederstrecken, schickt Sie Crom ins Leben zurück. Wem das zu kompliziert ist, der sollte sich mit der Schnellspeichertaste „F6" anfreunden. Etwas uncooler, aber das Ergebnis ist das gleiche.

STEUERERKLÄRUNG

Das Spiel beginnt in Cimmeria, Conans Heimat. Als Conan in sein Dorf Grannach heimkehrt, findet er es verwüstet vor. Nur ein alter Mann lebt noch. Bevor er stirbt, verrät dieser, dass ein Pilger aus dem Norden mit einem Spiegel aus Metall im Dorf aufgetaucht sei. Kurz darauf hätten Krieger das Dorf geplündert und seien mit dem Spiegel in die Schwarzen Berge geritten. Conan schwört Rache. In den Bergen angekommen, steuern Sie den Barbaren. Aus der Verfolgerperspektive. Abgesehen davon, dass Conan in unserer Testversion manchmal nicht rückwärts laufen oder an einer Wand hinaufklettern wollte, lenkt er sich im Grunde unkompliziert. Die wichtigsten Tasten sind die zwei Schlag-

»Saturday Night Fever: Da war Travolta noch in Form.«

»Schlechte Hula-Hoop-Tänzer wurden früher noch mit dem Tode bestraft.«

Wiederholungstäter

Seinen einzigen anderen PC-Auftritt hatte Conan bereits 1991. In einem Action-Rollenspiel von Virgin. Schon damals reiste Conan in *Conan: The Cimmerian* durch das Land Hyboria, um sich zu rächen. Auf der Suche nach dem bösen Set-Kult sammelte er alles ein, was nicht niet- und nagelfest war, und versetzte es bei Händlern. Das Spiel hatte einen bösen Bug: Wenn man Pech hatte, konnte man es nicht beenden. Schon damals gab es eine CD-ROM-Version mit Sprachausgabe.

»Neue Manowar-Scheibe: Picture Disc.«

SO SPIELT SICH CONAN

Conan ist ein gläubiger Mensch, simpel gestrickt und recht einseitig interessiert. Wie gut, dass sein Gott Crom aus dem gleichen Holz geschnitzt ist. Für ihn zählen auch nur Kampf und Ehre.

REISEN

Andere Länder, andere Sitten. Trifft Conan auf Fremde, so wird sich meistens erst einmal ordentlich geprügelt.



»Möbelpacker: fast fertig.«

SEHEN

Halten Sie die Augen offen. Nicht nur Rätsel lassen sich so leichter lösen, Sie finden auch versteckte Extras.



»Und aus genau diesem Grund sollten lieber Frauen an den Herd.«

TRÄUMEN

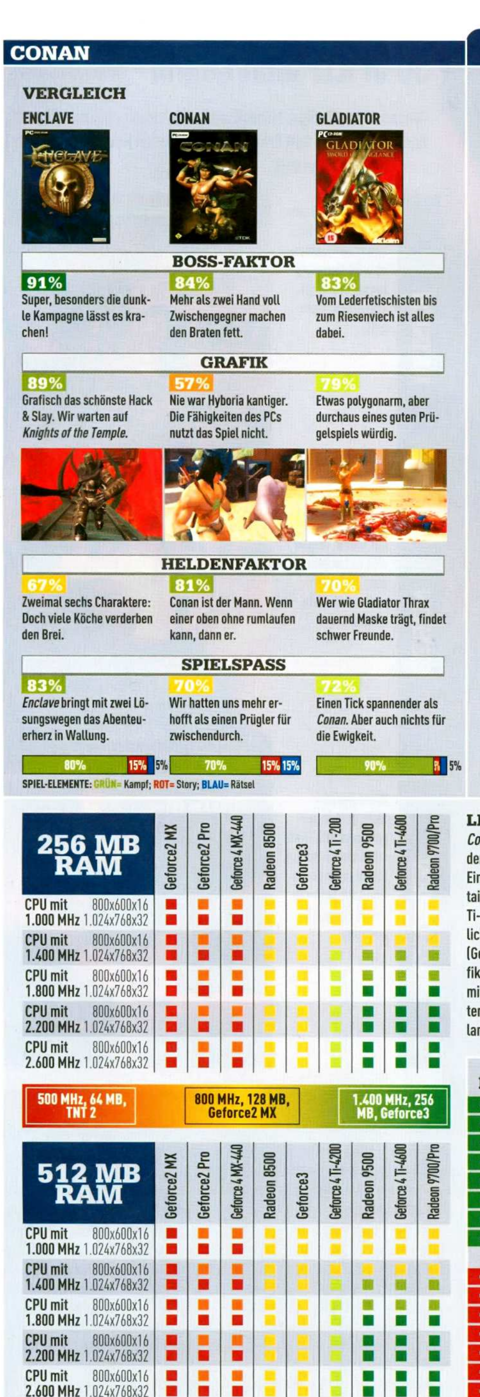
Wenn Sie sich nicht gerade prügeln oder Mini-Rätsel lösen, fummeln Sie im Inventar herum oder betrachten Zwischensequenzen.


»0190-66 66 66*.«
* 15 Euro/min.

tasten. Je nachdem welche Waffe der Recke führt und wie erfahren er bereits ist, können Sie die zwei Schlagvarianten zu noch kräftigeren Schlägen kombinieren. Wichtig ist dabei das passende Timing inklusive Gebrauch der Blocken- und Sprung-Tasten. Nach ein paar Kämpfen sollten Sie eine Art Schlag-Rhythmus finden. Gerade bei späteren Gegnern müssen Sie sich vom Dauerklicken verabschieden und sich auf Taktik verlegen. Exzessive Angriffe gehen zudem zulasten des Ausdauerbalkens. Selbst starke Männer wie Conan brauchen ab und an eine kurze Verschnaufpause.

GROBER KLOTZ

Bei Spielbeginn wundern Sie sich zunächst einmal über detailarme Texturen und kantige Objekte. Das soll Hyboria sein? Na ja, es handelt sich ja um ein anderes Zeitalter. Dass die Programmierer diesen Aspekt auch auf die Technik angewendet haben, ist allerdings unglücklich. Doch ein echter Conan-Fan blendet die hübschen Bilder von *Far Cry* oder *Doom 3* in seinem Kopf schnell aus. Am besten schließen Sie für einen Moment die Augen und lauschen der hervorragenden Musik. Zwei Stücke stammen direkt aus dem Hollywood-Film mit Arnold Schwarzenegger, der Rest wurde im gleichen Stil für das Spiel komponiert. Zusammen mit den passenden Sound-Effekten ein echter Höhepunkt. Auch kleine Gags wie eine vor Lust stöhnende Frau in einem Wohnviertel bei Nacht hat Cauldron eingebaut. Nett, nett. Liebhaber der deutschen Sprache ergattern dank Arnies Synchronstimme Thomas Danneberg sogar noch ein zusätzliches Bonbon. Und bevor Sie fragen: Die deutsche Version ist ungeschnitten. Also fließt Blut. Auf abtrennbare Körperteile und ähnlichen Metzel-Schnickschnack ver-



CONAN

VERGLEICH

ENCLAVE | CONAN | GLADIATOR

BOSS-FAKTOR

ENCLAVE	CONAN	GLADIATOR
91%	84%	83%
Super, besonders die dunkle Kampagne lässt es krachen!	Mehr als zwei Hand voll Zwischengegner machen den Braten fett.	Vom Lederfetischisten bis zum Riesenviech ist alles dabei.

GRAFIK

ENCLAVE	CONAN	GLADIATOR
89%	57%	79%
Grafisch das schönste Hack & Slay. Wir warten auf *Knights of the Temple*.	Nie war Hyboria kantiger. Die Fähigkeiten des PCs nutzt das Spiel nicht.	Etwas polygonarm, aber durchaus eines guten Prügelspiels würdig.

HELDENFAKTOR

ENCLAVE	CONAN	GLADIATOR
67%	81%	70%
Zweimal sechs Charaktere: Doch viele Köche verderben den Brei.	Conan ist der Mann. Wenn einer oben ohne rumlaufen kann, dann er.	Wer wie Gladiator Thrax dauernd Maske trägt, findet schwer Freunde.

SPIELSPASS

ENCLAVE	CONAN	GLADIATOR
83%	70%	72%
Enclave bringt mit zwei Lösungswegen das Abenteuerherz in Wallung.	Wir hatten uns mehr erhofft als einen Prügler für zwischendurch.	Einen Tick spannender als *Conan*. Aber auch nichts für die Ewigkeit.
80% / 15% / 5%	70% / 15% / 15%	90% / 5%

SPIEL-ELEMENTE: GRÜN= Kampf; ROT= Story; BLAU= Rätsel

256 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce 4 MX-440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce 4 Ti-200	Radeon 9500	Geforce 4 Ti-4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz 800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 1.400 MHz 800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 1.800 MHz 800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 2.200 MHz 800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 2.600 MHz 800x600x16 / 1.024x768x32									

500 MHz, 64 MB, TNT 2 | 800 MHz, 128 MB, Geforce2 MX | 1.400 MHz, 256 MB, Geforce3

512 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce 4 MX-440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce 4 Ti-4200	Radeon 9500	Geforce 4 Ti-4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz 800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 1.400 MHz 800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 1.800 MHz 800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 2.200 MHz 800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 2.600 MHz 800x600x16 / 1.024x768x32									

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCH-SCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

LEISTUNGSMERKMALE

Conan stellt nur geringe Ansprüche an den Prozessor – 1.333 MHz reichen aus. Einstellungsmöglichkeiten für den Detailgrad gibt es nicht. Mit einer Geforce3 Ti-200 tritt auch bei 800x600 gelegentliches Bildruckeln auf. Bei DX7-Karten (Geforce2/4 MX) produzierte *Conan* Grafikfehler und stürzte regelmäßig ab. Auch mit 256 MByte Speicher sind die Ladezeiten sehr kurz und das Spiel läuft nicht langsamer.

PRO & CONTRA

- \+ Filmtaugliche Orchestermusik
- \+ Rhythmische Kämpfe
- \+ Originalnamen
- \+ Viele Bossgegner
- \+ Steigert sich gegen Ende
- \+ Unterschiedliche Schauplätze
- \+ Ungekürzt
- \+ Ausgewogener Schwierigkeitsgrad
- − Träger Einstieg
- − Teils eintöniger Spielablauf
- − Schwache Animationen
- − Grobe Grafik
- − Ungenaue Steuerung
- − Viele Bugs
- − Geringer Wiederspielwert

zichteten die Entwickler generell. Nur Conan selbst kriegt rote Striemen ab, wenn seine Lebensenergie sinkt.

DAS GEHEIMNIS DES STAHLS

Für jeden Wolf, Ureinwohner, Tempeldiener, Geist, Eisgolem, Skorpion, jede Gottesanbeterin und Palastwache, jedes Skelett und alle sonstigen Monster, die Conan ins Jenseits befördert, bekommen Sie Erfahrungspunkte. Die fliegen in bunten Farben aus den sterblichen Überresten direkt auf Ihr virtuelles Konto. Je mehr Erfahrungspunkte Sie sammeln, desto bessere Kampftechniken beherrscht Ihr Fleischklops. Damit das Zuschlagen noch mehr Spaß macht, müssen Sie auch nicht immer mit den gleichen Waffen hantieren. Wer die Levels gründlich absucht, findet manch versteckten Gang und Raum. Dort warten nicht nur die üblichen Heiltränke, sondern auch Keulen oder Kriegsäxte. Conans Hauptwaffe, das Schwert, lässt sich durch magische Artefakte härten und verbessern. Conan zelebriert diesen Umstand mit wildem Leuchten, erhobenen Armen und verklärtem Blick (sofern wir das in die groben Gesichtszüge hineininterpretieren dürfen). Auch Ausrüstungsgegenstände findet Conan. Zum Beispiel Schulterpanzer oder Kampfhandschuhe. Die wandern nicht klammheimlich in das Inventar. Stattdessen trägt sie Ihr Barbar stolz und sichtbar am Körper. Bei unserem Test verschwanden solche Extragegenstände allerdings manchmal während des Nachladens. Sehr ärgerlich! Wir hoffen, dass das ein blöder Zufall war.

CONAN, DER WEIBERHELD

Da Conan nicht nur bei Feinden, sondern auch bei Frauen einen guten Schlag hat, darf auch in seinem PC-Abenteuer eine leicht bekleidete, junge Dame nicht fehlen. Die ist von Beruf Diebin und heißt Zairin. Das erste Treffen der beiden verläuft barbarentypisch: Die brünette Bauernschönheit schreit „Hilf mir!" und wird danach von Dienern des großen M'Waza, der haarigen Gottheit, verschleppt. Das klingt im ersten Moment vielleicht unappetitlich, doch zum Glück ist wenigstens nicht das Mädchen die haarige Gottheit. Ohne jetzt


»Ralf Möller: größter Schauspieler auf DEM Markt.«


»Schwarzenegger: zweiter Bildungsweg.«


»Ahmets größter Wunschtraum.«


»Beweis: Klosterfrau Melissengeist macht aggressiv.«


»Dank Schwertbehindertenausweis massig Platz zum Parken.«

zu viel von der Story zu verraten: Conan befreit natürlich die Tante, holt sich seine Belohnung ab und schippert mit ihr nach Kordava. In der Hafenstadt verkaufen Händler ihre Waren. Mit ein paar der Typen können Sie sprechen und Sie brauchen Informationen. Trifft sich also gut. Wenn besondere Aktionen möglich sind, blinkt ein Symbol auf. Sie müssen also nicht jeden Passanten anquatschen. Schließlich erfahren Sie Neuigkeiten über den Spiegel aus Metall und das so genannte „Auge des Drachen". Ja, die Probleme hören nie auf.

KOMM MIT MIR INS ABENTEUERLAND

Conans Reise führt Sie durch Dschungel, Tempel, Wüsten, Vulkanlandschaften, eben alles, was man sich als Barbaren-Fan von Hyboria erwartet. Wenn Sie eine Karte finden, wird Ihnen der aktuelle Levelabschnitt auch übersichtlich im Inventar angezeigt. Die Levels sind jedoch relativ linear aufgebaut, so dass keine besonderen Orientierungsprobleme auftreten. Die Rätsel beschränken sich auf simples Schalterdrücken, ab und an wartet eine Geschicklichkeitspassage. Also gilt es Fallen auszuweichen oder sich für die schönen Endgegner eine passende Taktik auszuknobeln. Wer kurzweiliger Haudrauf-Action nicht abgeneigt ist sowie Fantasy und insbesondere die Figur Conan mag, sollte das Action-Adventure Probe spielen.

JOACHIM HESSE



FAZIT



JOACHIM HESSE

Der stärkste Mann der Welt verdient auch das stärkste Spiel der Welt. Die Rede ist ausnahmsweise nicht von mir, sondern von Conan. Doch der wurde nicht beschenkt. Trotz zahlreicher guter Ansätze wirkt das fertige Produkt eher wie ein VW Passat und nicht wie ein Ferrari. Selbst den angekündigten Mehrspielermodus sparte Cauldron ein: Es habe unerwartete Probleme mit der Netzwerktechnik gegeben. Die Arenen wollen die Slowaken per Patch nachliefern. Trotz der ungünstigen Vorzeichen hatte ich meine barbarische Freude mit dem unkomplizierten Schwertschwinger. Conan bleibt eben Conan.

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Einen Mehrspielermodus vermisse ich ziemlich, denn mit Freunden hackt es sich einfach schöner. Dass mir *Conan* trotzdem Spaß gemacht hat, liegt an folgenden Punkten: 1. In Sachen Körperbau kann ich mich perfekt mit der Spielfigur identifizieren und verschmelze förmlich mit ihr. 2. Unkompliziertes Metzeln fand ich schon immer gut. 3. Der Soundtrack ist einfach geil. Den etwas eintönigen Spielablauf lockerten die Entwickler mit zahlreichen Bosskämpfen auf. Klar ist *Conan* kein Begleiter fürs Leben, doch das sind Weiber auch nicht und die holen wir Männer uns doch auch dauernd ins Haus.

Vom Leben gezeichnet


»Jetzt endlich wirklich entdeckt: Hitlers Tagebücher.«

Ursprünglich war Conan eine Romanfigur von Robert E. Howard. Aber auch als Comic hatte der Barbar Erfolg. Nur nicht in Deutschland. Der bislang letzte Versuch von Generation Comics scheiterte im vergangenen Jahr nach nur sechs Nummern. Trotz der detailreichen Schwarz-Weiß-Zeichnungen griffen scheinbar zu wenige Käufer zu. Die Abschlussausgabe erschien lediglich als limitierte Sonderausgabe bei einer Comic-Messe in Essen.

CONAN

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 2,44 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 1.333 MHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Action-Adventure
PREIS:	Ca. € 50,-
ENTWICKLER:	Cauldron
VERTRIEB:	TDK Mediactive/Ubisoft
INTERNET:	www.conangame.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Die Kampfarenen will Cauldron per Patch nachliefern.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	66%
STEUERUNG	69%
GRAFIK	57%
SOUND	87%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 70%

BEFRIEDIGEND – Für Conan-Fans einen Blick wert, der Rest sollte vorsichtig sein.



- Riesige Spielwelt
- 6 Charaktere
- Combo-Attacken
- 3D-Charaktere auf 2D-Hintergründen
- 3 Zoomstufen
- 4 Schwierigkeitsgrade
- Pferde als Reittiere
- Gegenstände können geschmiedet werden

AUF DVD
DEMO

»Tellerwarzen stehen nicht jeder Frau.«

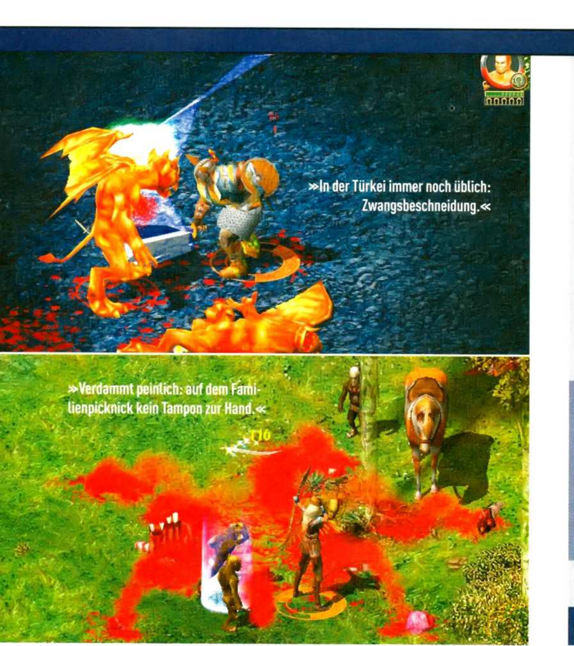
Ordentlich zugeritten?

In unserem Nachtest zu SACRED erfahren Sie, ob sich die Programmfehler zähmen ließen und was sich in der neuen Version alles geändert hat.

Wie in der letzten Ausgabe versprochen, liefern wir Ihnen an dieser Stelle den Nachtest zu Ascarons Action-Rollenspiel *Sacred*. Wir haben mittlerweile die beinahe finale Version erhalten, in der viele der erwähnten Programmfehler ausgemerzt sein sollten. Wie sich das Spiel nun spielt und ob die lästigen Programmfehler tatsächlich behoben wurden, erfahren Sie auf den folgenden Seiten.

GEDÄCHTNISAUFFRISCHUNG

Wie, Sie wissen nicht mehr, worum es in *Sacred* ging, oder – noch schlimmer – haben sich unsere letzte Ausgabe nicht gekauft? Schande über Sie! Dann sterben Sie halt dumm! Okay,


»In der Türkei immer noch üblich: Zwangsbeschneidung.«

»Verdammt peinlich: auf dem Familienpicknick kein Tampon zur Hand.«

EMPFANG DEIN SAKRAMENT!

Take 2 und PC ACTION verlosen fünf Sets zum Action-Rollenspiel *Sacred*.

Darin finden Sie je

- **Ein doppelseitiges Poster**
- **Ein T-Shirt**
- **Der Soundtrack zum Spiel**

Was Sie tun müssen, um zu gewinnen? Einfach folgende Frage beantworten:

WIE HEISST DAS FANTASY-REICH, IN DEM DAS ROLLENSPIEL *SACRED* SPIELT?

A) AMERIKA
B) ANDORRA
C) ANCARIA
D) ANABOLICA

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie bitte den Gewinnspielen auf Seite 28.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

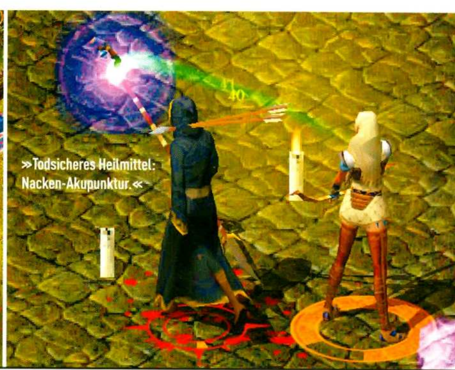
da wir unsere Leser schätzen, geben wir Ihnen trotzdem einen winzig kleinen Überblick über *Sacred*. Die Fantasy-Welt Ancaria hat großen Ärger in Form eines ausgebüxten Dämons am Hals. Finstere Kreaturen terrorisieren die Bevölkerung und nur ein Held kann sie retten. Dieser sind selbstverständlich Sie! Zur Wahl stehen Ihnen die sechs Charaktere Gladiator, Seraphim, Waldelfin, Vampir-Lady, Dunkelelf und Kampfmagier. Danach metzeln Sie sich in bester *Diablo*-Manier durch Unmengen von Monstern, erledigen Aufträge und lassen Ihren Helden die Level-Leiter erklimmen. Dadurch erhalten Sie zusätzliche Fertigkeiten wie Nahkampf-Manöver oder Zaubersprüche und stellen sich aus gefundenen Runen Combo-Attacken zusammen. Auch Reiten ist erlaubt und Angriffe vom Pferd aus machen gleich doppelt so viel Spaß. Sie spielen dabei aus einer Perspektive von schräg oben, wobei Ascaron sämtliche Hintergründe zweidimensional vorgerendert hat, alle Figuren aber in 3D herumzappeln lässt. Dreistufiges Zoomen ist auch erlaubt. Das Geschehen verfolgen Sie entweder aus nächster Nähe oder Sie entscheiden sich für den besseren Überblick.

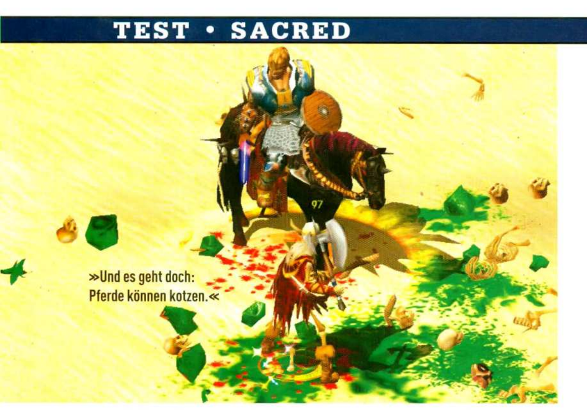
MEHR SOUND FÜR ALLE!

Gegenüber der Betaversion, die noch viele Fehler aufzuweisen hatte, hat sich einiges verändert. Was zuerst auffällt, sind die verbesserten Soundeffekte. In den Städten murmelt und raunt es jetzt an jeder Weggabelung, immer wieder schnappen Sie eine Bemerkung der Bewohner auf. Das sorgt für mehr Atmosphäre und fördert das Gefühl, in einer lebendigen – und darüber hinaus besonders detaillierten – Welt zu agieren. Auch die Soundeffekte im Kampf sind nun vielfältiger. Sie hören jetzt etwa das Scheppern von Schwertern auf Schilden sowie Schreie und Flüche der Gegner. Ein „Pling", das ertönen könnte, wenn interessante Gegenstände zu Boden fallen, vermissen wir allerdings immer noch. Dafür gibt Ihr Held mehr von sich. Beispielsweise lässt er Sie hin und wieder wissen, dass ihn seine Rüstung nicht gut genug schützt oder er endlich eine bessere Waffe braucht. Der 3D-Sound, der in der alten Version noch zu blutenden Ohren führte, funktioniert nun prächtig. Zwar erklingen nur wichtige Dialoge in *Sacred* mit Sprachausgabe, die Synchronsprecher sind allerdings hervorragend. Beispielsweise hören Sie oft die Stimme von Manfred Lehmann, der in Hollywood-Streifen unter anderem Bruce Willis spricht. An der Musik hat sich nichts verändert und wir sind noch immer der Meinung, dass sie an manchen Stellen nicht zum Geschehen passt, im Großen und Ganzen aber trotzdem einen guten Eindruck macht. Übrigens ertönt nun eine pompöse Fanfare, wenn Sie einen Auftrag gemeistert haben. Finden wir prima!


»Niki Lauda schaffte es noch zu Fuß in die Notaufnahme.«


»Leichtsinnig: Bombenteppich unsachgemäß verlegt.«


»Todsicheres Heilmittel: Nacken-Akupunktur.«



»Und es geht doch: Pferde können kotzen.«

ten wir ihn logischerweise auch noch nicht testen. Unwahrheiten wollen wir nicht verbreiten. Also müssen wir noch einmal ran – in der nächsten Ausgabe. Versprochen!

FEHLERTEUFEL

Trotz aller Verbesserungen stören noch immer Mini-Fehler die Welt von *Sacred*. So kam es vor, dass Verliese und Höhlen nicht richtig geladen wurden und wir plötzlich mitten in einem schwarzen Raum standen, aus dem es kein Entkommen mehr gab. Hier hilft nur, einen älteren Spielstand zu laden. Das mitunter aufgetretene Dauerfeuer, das wir in der letzten Ausgabe bemängelten, gibt's auch in unserer Testversion noch. Falls Sie zu schnell hintereinander mit der Maustaste klicken, greift die Bogenschützin manchmal an, ohne dass Sie ein weiteres Mal die Taste betätigen müssten. Einige Bilder von Gegenständen verschwanden im Lauf des Spiels aus dem Inventar, nur um später unvermittelt wieder aufzutauchen. Besonders fies: Beim Speichern kann es vorkommen, dass das Spiel abstürzt, was im ungünstigsten Fall den Spielstand zerstört. Rechtschreibfehler sind uns nicht mehr aufgefallen. Auch alle angenommenen Aufträge ließen sich endlich problemlos lösen. Der von uns erwähnte Fehler, dass Pferde hängen blieben und auch auf verzweifelte Rufe nicht erschienen, gehört ebenfalls der Vergangenheit an. Zwar verschwinden Mitstreiter noch immer kurzfristig, nur um unvermittelt wieder aufzutauchen, doch das ist eher Feature als Bug und liegt letztlich daran, dass Helden hoch zu Ross einfach wesentlich schneller unterwegs sind und das Fußvolk locker abhängen. Klar sei gesagt, dass wir keineswegs Haarspalterei betreiben wollen, Informationen aber auch nicht verschweigen dürfen. Alle Mini-Fehler fallen jedoch in die Kategorie „verschmerzbar", sodass unser Fazit berechtigterweise sehr positiv ausfällt: *Sacred* ist ein sehr gutes Action-Rollenspiel geworden, eines der besten seit dem letzten Add-on zu *Diablo 2*. Nicht nur dessen Fans sollten zugreifen, sondern auch Neueinsteiger kommen in Ancaria prima zurecht. Doch Vorsicht: Lange Aufenthalte dort machen süchtig! ANDREAS BERTITS

VERÄNDERUNGEN BRAUCHT DAS SPIEL

Auch die Landkarte ist inzwischen wesentlich hübscher geworden. Darauf bringen Sie praktische Markierungen an, die Sie an wichtige Orte erinnern. Die per „Tab"-Taste zuschaltbare, automatische Karte wird auf Wunsch transparent angezeigt. Generell begeistert die gesamte Navigation in *Sacred*. Hätten Hänsel und Gretel einen solchen Kompass nebst Karte gehabt, wäre ihnen das Desaster mit der Hexe erspart geblieben. An der Stellschraube für den Schwierigkeitsgrad wurde bei Ascaron ebenfalls heftig gekurbelt. Selbst in der einfachsten Einstellung „Bronze" haben Sie an einigen Gegnern zu knabbern. Profis versuchen sich am Schwierigkeitsgrad „Silber", der es wirklich in sich hat. Wenn Sie regelmäßige Bildschirmtode einkalkulieren, erhalten Sie dafür auch erheblich mehr Gold und Erfahrungspunkte. Wer *Sacred* in Stufe „Silber" durchzockt, bekommt mit „Gold" und „Platin" zwei weitere Anforderungs-Levels spendiert. Das steigert den ohnehin hohen Wiederspielwert noch einmal.

HALT DAS GLEICHGEWICHT!

Die Charaktere spielen sich nun auch ein klein wenig anders. Besonders bei der Waldelfin macht sich dies bemerkbar. Sie lässt sich nun wesentlich besser als Fernkämpferin einsetzen – vorausgesetzt, Sie benutzen die weiteste Zoomstufe. Sie visieren weiter entfernte Gegner besser an und erledigen diese, bevor sie Ihnen auf die Pelle rücken. Dies bedeutet allerdings, dass die Waldelfin langsamer vorankommt als etwa der Gladiator, da Sie sich nur kleinen Gegnergruppen widmen sollte, wenn Ihnen das Leben Ihrer Heldin lieb ist. Außer der Bezeichnung des angewählten Gegners erkennen Sie nun auf einen Blick, welche Art von Schaden (physischen, magischen, Feuer- oder Giftschaden) Sie verursachen – sehr schön. Zudem lassen Boss-Gegner – zu erkennen an einem roten Kreis zu ihren Füßen – nun weitaus mehr und nützlichere Gegenstände fallen, als das noch in der vorherigen Version der Fall war. Das gesamte Balancing wirkt ausgereift. Das gilt auch für das Preisgefüge der Händler. Vor bösen Überraschungen sind Sie also weitgehend gefeit.

GEMEINSAM SIND WIR STARK?

Na ja, noch nicht. Da der Mehrspielermodus in der neuen Version noch immer nicht vollständig integriert war, konnten wir ihn logischerweise auch noch nicht testen.

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Diablo 2: Lord of Destruction	88%
Sacred	86%
Lionheart (abgewertet)	80%
Dungeon Siege	76%

An das abgerundete und rasante Kultspiel *Diablo 2: Lord of Destruction* kommt *Sacred* nicht ganz heran, auch wenn nicht wirklich viel fehlt. *Lionheart* wartet zu Beginn mit etwas mehr Tiefgang auf, driftet aber schnell in stupide Metzelei ab. Dem hübschen *Dungeon Siege* fehlt eine interessante Geschichte.

FAZIT

ANDREAS BERTITS

Yes! Wie wir schon letzte Ausgabe ahnten, ist *Sacred* ein geiles Spiel geworden. Das Salz in die Suppe bringt hoffentlich der kooperative Mehrspielermodus, den ich jetzt endlich mal zocken will. Bislang hat Ascaron gehalten, was versprochen wurde: *Sacred* präsentiert sich für ein dermaßen episches Spiel angenehm bugfrei. Verbesserungen wie der aufgebohrte Sound oder die noch schnuckeligeren Schatteneffekte bilden das Sahnehäubchen. Wer nach einem guten Action-Rollenspiel sucht, darf frohlocken. Etwas Besseres im Genre gab's ewig nicht mehr.

»Auch im Mittelalter ein Hit: Thomas Harris' „Roter Drache".«

SACRED

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 1,9 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 1,8 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Actionrollenspiel
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Ascaron
VERTRIEB:	Take 2
INTERNET:	www.ascaron.com/d/sacred
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Noch nicht testfähig.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 16 Spieler
INTERNET: 16 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	84%
GRAFIK	86%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER



SEHR GUT – Actionreiche Kämpfe in einer riesigen, stimmigen Fantasywelt.

Stellen Sie sich folgende Situation vor: Zwei Kontrahenten stehen sich gegenüber und wollen einen Kampf austragen. Doch statt sich gegenseitig zu vermöbeln, zücken beide nur irgendwelche Karten. Spannung pur! In Nival Interactives Strategiespiel *Etherlords 2* handelt es sich natürlich um magische Karten, durch die Sie Kämpfer und Zaubersprüche beschwören. Erinnert stark an das Sammelkartenspiel *Magic: The Gathering*? Soll es auch.

STREITHÄHNE

Die Hintergrundgeschichte von *Etherlords 2* setzt dort an, wo Teil 1 endete. In der Welt des Äthers herrschen vier seltsame Völker: die naturverbundenen Vitals, die maschinenartigen Syntheten, die brutalen Chaoten und die magischen Kineten. Alle paar Jahre gehen diese Völker sich gegenseitig an die Kehle, danach sollte eigentlich wieder für einige Zeit Ruhe einkehren. Nachdem Sie diesen Krieg in Teil 1 nachspielen konnten, müsste eigentlich in Teil 2 Frieden herrschen. Aber was wäre das für ein Strategiespiel? Und so fallen die Völker wieder einmal übereinander her, obwohl sie eigentlich in harmonischer Viersamkeit miteinander leben sollten.

DIE VOLLE ÄTHERDRÖHUNG

Wie erwähnt, spielt der Titel in der Welt des Äthers. Diese magische Substanz zieht sich durch alle Dinge und ermöglicht es, Magie anzuwenden oder Monster zu rufen. Die sind in den Kämpfen bitter nötig, da Ihr Held selbst nur durch Beschwörungen und Zaubersprüche eingreift, aber selbst nicht zuschlagen kann. Im Gegensatz zum ersten Teil steuern Sie dieses Mal nur einen Heroen. Wen Sie verkörpern, hängt davon ab, welche der fünf Kampagnen Sie spielen. Diese laufen linear ab und sind auch nicht besonders umfangreich. Ganz im Gegensatz zu den Kämpfen: Während Sie auf ei-



»Blindenhund: neue Züchtung.«

- 5 Kampagnen
- Strategie nach Sammelkartenprinzip
- 400 Zaubersprüche
- 4 Rassen
- Duell-Modus
- 3 Schwierigkeitsgrade

»Wick Rachendrachen: zum Kotzen.«

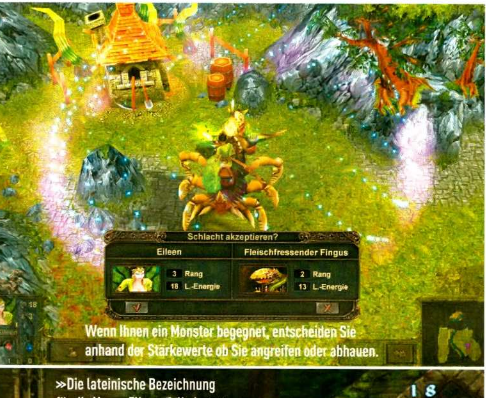
»Dreck-Queen-Contest: Engelbert gewinnt.«

»Stehlampe: schlecht isoliert«

Zieh Leine!

Wie bei Terminator rücken Sie in ETHERLORDS 2 Maschinenmenschen aufs Blech. In rundenbasierten Kämpfen zeigen Sie denen, wer die besseren Karten hat.

ner dreidimensionalen Landkarte umherwandern, um aus der Sicht von schräg oben neue Gebiete zu erforschen, Aufträge anzunehmen und Ressourcen zu sammeln, spielen sich die Gefechte in einer Art Arena ab. Hier stehen sich beide Kontrahenten gegenüber. Zu Beginn besitzen Sie 16 vorgefertigte Karten, mit deren Hilfe Sie Ihre ersten Helfer und Zaubersprüche beschwören. Dabei sollten Sie sehr taktisch vorgehen, weil sich die Kämpfe rundenweise abspielen und Sie nur eine bestimmte Zahl an Zügen haben. Da Sie die Kämpfe mit Karten austragen, fragen Sie sich immer, welche der Feind wohl hat und was er als Nächstes tut. Nur durch diese Überlegungen können Sie die Duelle gewinnen, die teilweise sehr lange dauern. Mit 400 Zaubersprüchen verbessern Sie die Kampfeigenschaften Ihrer Krieger oder erledigen Gegner mit einem Blitzschlag. Wenn Sie als Sieger aus dem Kampf hervorgehen, hinterlassen die meisten Feinde neue Karten, die Sie in Ihr Sortiment aufnehmen. Jedoch können Sie nur 16 auf einmal nutzen. Deshalb ist es ratsam, gut zu überlegen, welche Karten Sie für den nächsten Kampf verwenden wollen. Falls Sie verlieren, ist das Spiel nicht vorbei, sondern wird kurz vor der Niederlage wieder aufgenommen. Das erspart Ihnen den Frust, der bei anderen Titeln aufkommt, wenn Sie erst wieder zum Feind tappen müssen.



Wenn Ihnen ein Monster begegnet, entscheiden Sie anhand der Stärkewerte ob Sie angreifen oder abhauen.



»Die lateinische Bezeichnung für die Venus Fliegenfalle lautet Schnappus Genitalus.«



»Louis Armstrong brennt in der Hölle.«

NEUE FÄHIGKEITEN BRAUCHT DER HELD

Durch gewonnene Erfahrungspunkte steigt Ihr Held in Stufen auf, bekommt mehr Lebenspunkte, spezielle Fähigkeiten wie Regeneration oder darf einen Zauberspruch mehrmals im Kampf sprechen und kann pro Runde mehr Züge ausführen. Grafisch hat sich gegenüber dem ersten Teil so gut wie nichts verändert. Die Texturen sind dennoch gut und die Animationen gelungen. Die Auflösung lässt sich aber nicht höher als 1.024x768 Bildpunkte einstellen. Dafür ist die Landkartenansicht dreh- und etwas zoombar. Allerdings bietet sie nicht genug Übersicht, um Wege zu planen. Bei den Kämpfen sorgt eine dynamische Kamera für interessante Blickwinkel. Die sphärenhafte Musik passt zum eigenartigen und etwas abgedrehten Szenario, in dem die Anhänger von Mutter Natur auf irre Maschinenmenschen treffen. Die künstliche Intelligenz der Gegner ist hammerhart. Selbst im einfachsten von drei Schwierigkeitsgraden kommen Sie bei vielen Kämpfen nur durch taktisches Geschick weiter. Wenn Sie keine Lust haben, die Geschichte zu verfolgen, tragen Sie einfach simple Einzelduelle aus. Zudem dürfen Sie im Mehrspielermodus mit bis zu sieben Mitspielern herausfinden, wer die besten Karten hat. Also: Nicht Äther schnüffeln, sondern lieber *Etherlords 2* spielen!

ANDREAS BERTITS

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Age of Wonders: Shadow Magic	85%
Etherlords 2	82%
Etherlords (abgewertet)	79%
Heroes of Might & Magic 4	77%

Age of Wonders: Shadow Magic erklimmt durch sein komplexes Spielgeschehen und das fantastische Szenario die Spitze dieser Tabelle, dicht gefolgt von *Etherlords 2*, das wegen des einfachen Spielsystems und der taktischen Kämpfe den Vorgänger übertrifft. *Heroes of Might and Magic 4* bietet zwar das bekannte Flair, wartet aber kaum mit neuen Features auf.

FAZIT

ANDREAS BERTITS



Welche Karten benutze ich gegen den nächsten Feind? Hoffentlich hinterlässt der böse Bube eine, die ich noch nicht habe! *Etherlords 2* macht süchtig. Es ist wie eines dieser Sammelkartenspiele. Nur dass Sie hier nicht in die Fresse eines pickelgesichtigen Buben blicken müssen, sondern auch optisch etwas geboten bekommen. Zwar nichts, was Sie aus den Socken haut, aber dafür sind ja die hervorragenden Kämpfe da. Auch der Duellmodus macht eine Menge Spaß, wenngleich ich einfach auf eine gute Geschichte in Spielen stehe. Strategen und Sammelkartenspieler sollten sich *Etherlords 2* nicht entgehen lassen.

ETHERLORDS 2

MINDESTENS: 600 MHz, 128 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 1 GHz, 256 MByte RAM

GENRE:	Rundenstrategie
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Nival Interactive
VERTRIEB:	Koch Media
INTERNET:	www.etherlords.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	6. März

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Kartenduelle für bis zu 8 Spieler (Duell; 1 Sp./CD)
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	80%
STEUERUNG	76%
GRAFIK	77%
SOUND	74%
MEHRSPIELER	85%

EINZELSPIELER



82%

SEHR GUT – Kartenstrategie in einem abgefahrenen Szenario.

- Lebenssimulation à la *Die Sims*
- Hetero- und Homobeziehungen spielbar
- Zwölf männliche und weibliche Charaktere
- Freie Gestaltung des Lebensumfeldes mit über 200 Einrichtungsgegenständen
- Detaillierte 3D-Engine
- Kein Mehrspielermodus

AUF DVD
VIDEO

»Scheiße: TV-Porno mit Handlung.«

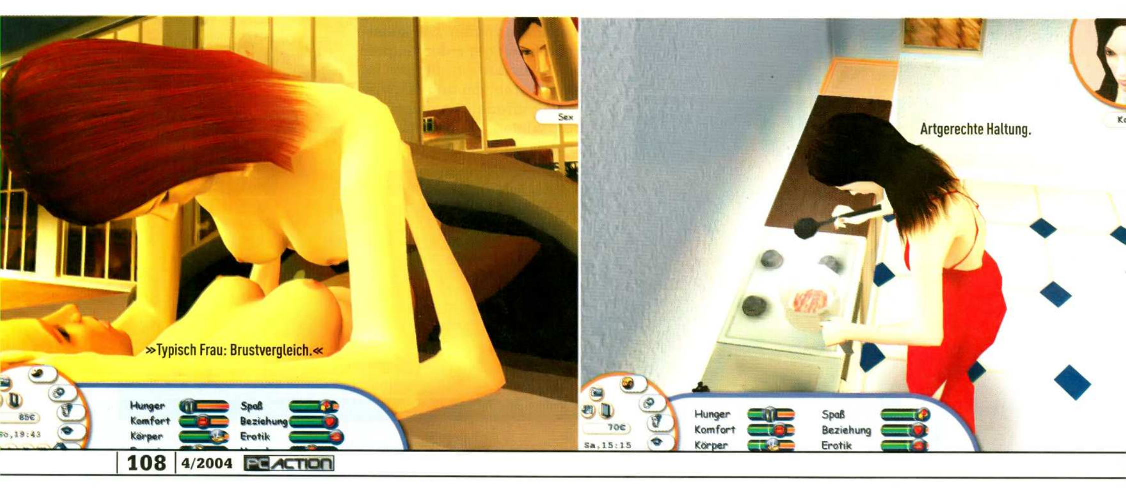
Popp-Show

Einsamer sucht Einsame zum Einsamen! Bei SINGLES müssen Sie zwei alleinstehende Junggesellen zusammenführen – vom ersten Kuss übers spritzige Schäferstündchen bis zur Hochzeit.

Die große Stadt ist immer noch das Zentrum der Hoffnungen und Träume. Zumindest, wenn Sie nicht unter fadenscheinigen Versprechungen zur PC ACTION gelockt wurden und jetzt im Nürnberger Vorstadt-Provinznest Fürth ein tristes Dasein fristen. Aber das ist eine andere, traurige Geschichte. Zurück zum Thema: Mike und Linda sind Singles und von weit her in eine schillernde Metropole gezogen. Dort wartet auch schon ein vielversprechender Job auf sie – doch dummerweise fehlt noch die passende Wohnung. Na ja, nicht ganz. Mike hat bereits ein edles Apartment über den Dächern der Stadt gefunden, doch alleine kann er sich die Miete nicht leisten. Also sucht er nach einem Mitbewohner. Und wie es das Schicksal so will, ist es das einsame Herz Linda, der die Wohnung auf Anhieb zusagt. Und so beginnt das Spiel.

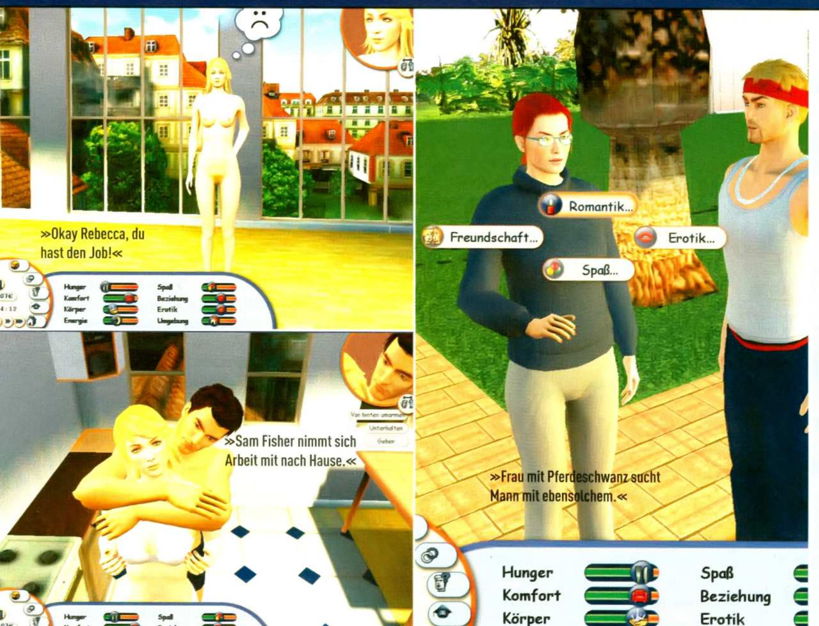
SIMS-ALABIM

Singles sieht nicht nur fast genauso aus wie *Die Sims*, sondern spielt sich auch so. Im Gegensatz zu Electronic Arts' Verkaufsschlager wartet hier aber nicht nur eine Alltags- und Lebens-, sondern auch eine Liebessimulation auf Sie. Im Mittelpunkt steht die Beziehung zwischen Mike und Linda. Ziel des Spiels ist es, die beiden zu verkuppeln und vor den Traualtar zu bugsieren. Doch bis dahin ist es ein weiter Weg, auf dem Sie sich so ziemlich um alles kümmern, was Ihre beiden Mitbewohner kümmert. Also wird gekocht, aufgeräumt, Fernsehen geschaut oder Zähne geputzt. Dafür winkt später ein romantisches Gespräch oder ein kuscheliger Nachmittag auf der Couch. Damit's funzt, benötigen Sie aber dringend eine Einbauküche, einen Swimmingpool auf der Dachterrasse und einen ultramodernen PC im komplett ausgestatteten Arbeitszimmer. Klingt teuer? Ist es auch! Der Single von heute ist anspruchsvoll und fühlt sich nur in einer edlen und abwechs-



»Typisch Frau: Brustvergleich.«

Artgerechte Haltung.



lungsreichen Umgebung richtig wohl. Damit das anfängliche Sperrmüll-Mobiliar alsbald edlen Designer-Stücken weicht, gehen Mike und Linda wochentags arbeiten und Geld verdienen. Wie *Die Sims* läuft auch *Singles* tageweise im 24-Stunden-Rhythmus ab. Ein Spieltag dauert ungefähr eine halbe Stunde.

ICH KOMME!

Sie steuern immer einen Ihrer zwei Singles, können per Mausklick aber jederzeit zum anderen „Lonely Heart" wechseln. Nicht ganz so leicht lässt sich die frei dreh- und zoombare Kamera bedienen, die ärgerlicherweise nicht immer auf Höhe des Geschehens ist. Am unteren Bildschirmrand finden Sie eine Reihe von grün-roten Balken, die mit „Hunger", „Komfort", „Körper", „Energie", „Spaß", „Beziehung", „Erotik" und „Umgebung" betitelt sind. Ihr Job: Alles im grünen Bereich zu halten. Gegen Hunger hilft Essen – das gibt's im Kühlschrank, auf dem Herd oder beim Pizza-Bringdienst. Mundgeruch und Achselschweiß bekämpfen Sie mit einem Gang unter die Dusche, wohingegen Sie Ihren Energiepegel mit einem Nickerchen auf dem Sofa oder einer Runde Matratzenhorchdienst im Bett auffüllen. Zum Lachen bringen Sie Ihre Singles mit Comedy-Serien im TV, einem Computer- oder Brettspiel oder einem neckischen Witzchen. Der Voyeur hat's schwer, deshalb starten

Ich bin schwul und das ist auch gut so!

Nicht nur Berlins Oberbürgermeister Klaus „Wowi" Wowereit hüpft mit Männern in die Kiste!

Foto: actionpress

Sensationell: Satte zehn Prozent der deutschen Bevölkerung schwimmen gerne mal ans andere Ufer und verlustieren sich mit ihresgleichen in der Horizontalen. Was Patti Lindner, Wolle Joop, Hinterlader Wowi und Hella von Sinnen können, können Sie bei *Singles* auch – Sie gehen mit zwei Männern oder zwei Frauen an den Start. Böse nur, dass bei so viel Toleranz ausgerechnet die warmen Brüder den Hintern nicht voll kriegen. Im Gegensatz zu den wild sexelnden *Singles*-Lesben dürfen die geilen Gays nämlich nur Petting machen. Gemein! Ansonsten spielt sich die gleichgeschlechtliche Verkupplung aber genauso tuffig wie die Hetero-Variante.



Äh ... geht das auch im echten Leben?

IN 46 MINUTEN ZUM ERSTEN ORGASMUS?

Rekordverdächtig: Nach einer Netto-Spielzeit von 46 Minuten hängte unser Ex-Single Mike seinen Wonnespender zur Uraufführung bei der gar nicht so unschuldigen Linda rein.



Foto: actionpress

Das geht im echten Leben auch. Und zwar noch viel schneller! Allerdings kostet diese schnelle Entspannung je nach gebuchter Serviceleistung ab 100 Euro aufwärts für 30 Minuten. Nähere Infos bekommen Sie beim nächstbesten Puff oder im Dunstkreis Ihres Bahnhofs.

MÜLL RUNTERBRINGEN GEGEN SEX?

Wer poppen will, muss bei *Singles* lieb sein – und auch mal den Müll runterbringen. Das freut Ihre Partnerin, die Ihnen anschließend noch viel schmutzigere Sachen im Schlafzimmer zeigt.



Schön wär's, aber die Realität sieht bis auf wenige Ausnahmen (siehe Bild) anders aus. Die Emanzipation ist bereits so weit fortgeschritten, dass uns die Frauen den Müll gar nicht mehr rausbringen lassen. Dabei würden wir so gerne!

AM SONNTAGMORGEN UM FÜNF UHR EINE PIZZA BESTELLEN?

Ihre nimmersatten Singles fressen in einer Woche mehr, als Hesse morgens frühstückt. Da wird nach einer durchvögelten Nacht auch schon mal sonntags morgens eine Pizza Quattro Stagioni geliefert.



Im echten Leben ist um diese Uhrzeit der Ofen aller bundesdeutschen Pizza-Bringdienste kalt. Wäre ja auch noch schöner.

SINGLES

VERGLEICH

	SINGLES	DIE SIMS	THE PARTNERS
GRAFIK	88% Sehr realistische und extrem detaillierte 3D-Optik, lebensechte Mimik	72% Übersichtlich, aber etwas veraltet und weniger detailreich als bei *Singles*	48% Pixeliger *Sims*-Klon in 3D mit einer maximalen Auflösung von 800x600 Bildpunkten
STEUERUNG	73% Etwas gewöhnungsbedürftig, Kamerawinkel und Aktionen nicht immer exakt wählbar	81% Vorbildlich: Der Kamera entgeht nichts und Befehle gehen leicht von der Hand.	51% Miese Kameraführung und unübersichtliche Textmenüs nerven gewaltig.
INTERAKTION	71% Flirten, Poppen, Wohnung ausbauen. Ordentlich, aber auf Dauer zu wenig.	87% Unzählige Möglichkeiten, seine Sims zu beschäftigen und Häuser einzurichten.	59% Hier bauen Sie lediglich eine Anwaltskanzlei aus – sonst gibt's wenig zu tun.
SPIELSPASS	79% Spaßiges Verkupplungs-Spielchen mit Mängeln bei der Langzeitmotivation	88% Wie bei Hornbach: Hier gibt's immer was zu tun. Langeweile? Fehlanzeige!	55% Verbugte PC-Soap für Ally-McBeal-Fans – nicht kurzweilig genug
Spielelemente	50% / 30% / 20%	20% / 40% / 40%	40% / 25% / 35%

SPIELELEMENTE: GRÜN = Flirten; ROT = Geld ausgeben; BLAU = Bedürfnisse befriedigen

256 MB RAM		Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce 4 MX-440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce 4 Ti-4200	Radeon 9500	Geforce 4 Ti-4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

1.600 MHz, 256 MB RAM, Geforce4 MX-440 | 2.000 MHz, 512 MB RAM, Geforce4 Ti4-200 | 2.600 MHz, 512 MB RAM, Radeon 9600 XT

512 MB RAM		Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce 4 MX-440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce 4 Ti-4200	Radeon 9500	Geforce 4 Ti-4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCHSCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGSBUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

LEISTUNGSMERKMALE

Erst mit 2.600 MHz können Sie in der höchsten Detailstufe spielen. Bei einer langsameren CPU setzen Sie die „Charakterdetails" herab. Mit einer FX 5700 Ultra oder Radeon 9600 XT läuft *Singles* auch bei zweifacher (2x) Kantenglättung flüssig; Besitzer einer Radeon 9800 oder FX 5900 können sogar mit 4x Kantenglättung spielen. Bei DX7-Karten (Geforce2/4 MX) wird *Singles* durch Grafikfehler unspielbar.

PRO & CONTRA

- \+ Witzige Spielidee
- \+ Tolle Grafik
- \+ Lebensechte Spielfiguren
- \+ Männer kriegen Frauen nach weniger als zwei Stunden in die Kiste
- \+ Homo- und Hetero-Paare spielbar
- \+ Verschiedene Charaktere motivieren zum erneuten Spielen
- – Auf Dauer wenig abwechslungsreich
- – Zeitweise langatmig
- – Teils unrealistische Tagesabläufe
- – Ungenaue Kameraführung
- – Kein Mehrspielermodus
- – Unspektakulärer Soundtrack
- – Keine Sprachausgabe

Sie Ihre Tour de Sex mühsam mit beziehungsförderlichen, freundschaftlichen Gesprächen. Knisternde Erotik versprechen Liebeserklärungen und heftiges Flirten. Wer die dauerhafte Kommunikationsschiene fährt und seine Singles gegenseitig mit Liebeserklärungen überhäufen lässt, beobachtet alsbald die erste Umarmung, gefolgt vom schüchternen Schmatzer auf die Wange bis hin zum innigschlabbrigen Zungenkuss. Andauernde Süßholzraspelei führt wenige Tage später endlich zum ersten Tête-à-Tête im Bett. Petting und stundenlanger Sex stehen auf dem Softporno-Programm. Zwar sind Linda und Mike beim Akt nackt, die Geschlechtsteile bedeckt jedoch jugendschutzsichernd eine Bettdecke. Schade! Beeindruckend: Der Mann beweist beim Sex eine unglaubliche Standfestigkeit und beglückt seine Liebste locker mehrere Male nacheinander.

YOU'RE MY HEART, YOU'RE MY SOUL ...

Das scheint diese mächtig zu beeindrucken – nach ein bis zwei Wochen Spielzeit schielt Linda nämlich bereits auf einen Ehering. Per Sprechblase kann Mike ihr fortan Heiratsanträge machen. Diese lehnt Linda aber erstmal ab. Typisch Frau! Ein paar Geschenke, selbst gekochte Abendessen, frisch gesaugte Wohnzimmer und durchgepoppte

FAZIT

REBECCA RITTER

Dass Männer immer nur das Eine wollen, stimmt zwar, manchmal wollen wir Frauen das aber auch. Aber warum muss man dafür Putzen, Staubsaugen und den Tisch abräumen? Das ist ja fast so schlimm wie im echten Leben! Kerle sollten sich allerdings unter die Achseln schreiben, dass Baden und Zähneputzen manchmal nicht schaden kann. Und über einen schicken Plasmafernseher freuen Mädels sich auch. Dafür sitzen wir beim Sex auch mal oben. Versprochen? Nö, denn genau wie im Spiel sollt ihr uns erobern. Das macht Laune, ist realistisch und mich als klammheimliche Romantikerin stört auch nicht, dass ich hier weniger zu tun habe als bei meinen Sims.

So spielt sich Singles

FLIRTEN



Machen wir uns nichts vor! Bei *Singles* geht's nicht darum, wer die schönste Blümchentapete oder die tollste Lampe überm Küchentisch hängen hat, sondern wie Sie Mike und Linda am schnellsten verkuppeln. Und dazu müssen Sie baggern und flirten, bis der Arzt kommt.

BAUEN



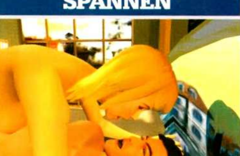
Zu Spielbeginn sieht Ihre Erotik-Wohngemeinschaft genauso beschissen aus wie unsere Redaktion. Der Unterschied: Ihre Singles verdienen für ihre Arbeit wenigstens etwas Geld und können sich davon die geilsten Sachen kaufen. Im Gegensatz zu uns armen Schreibsklaven.

BESCHÄFTIGEN



Immer nur Körperflüssigkeiten austauschen ist langweilig – außerdem will man dem Partner in spe ja nicht permanent auf die Eier oder die Gebärmutter gehen. Ein gut ausgestattetes Liebesnest bietet da genug Beschäftigungsmöglichkeiten, etwa einen Spiele-Computer.

SPANNEN



Stehen Sie auch gerne im Freibad hinterm Busch und gucken süßen Mädchen auf den Arsch? Dann kommen Sie bei *Singles* garantiert auf Ihre Kosten. So viel nackte Haut und Softporno-Szenen bieten *Der Rotlicht Tycoon* und *Ibiza Babewatch* nicht mal zusammen. Und das will was heißen!

Nächte später willigt sie dann aber doch ein und die beiden sind rechtmäßig Mann und Frau – wie Ihnen eine unspektakuläre Standgrafik mitteilt. Als Belohnung dürfen Sie ab sofort in ein Wochenendhaus mit Pool fahren und dort das Gleiche machen wie zuvor auch: bumsen, fernsehen, essen und stundenlang aufs Klo gehen. Prima!

CHARAKTER-FRAGE

Um das Ganze spannender und kniffliger zu machen, stehen Ihnen zu Spielbeginn zwölf männliche und weibliche Charaktere mit unterschiedlichen Eigenschaften zur Auswahl. Da gibt es den unordentlich-neurotischen Jung-Manager, die introvertiert-verspielte Verkäuferin oder den fiesen Pseudo-Yuppie. Kurzum: genug explosive Individuen, die alles andere als perfekt zusammenpassen. Das motiviert zum erneuten Durchspielen, aber nicht zu längerfristigen Zock-Arien wie bei *Die Sims*. Dazu mangelt es auf Dauer an abwechslungsreichen Beschäftigungen. Sowohl für Sie als auch für Ihr Liebespaar. Mehr Einrichtungs- und Unterhaltungsgegenstände hätten *Singles* gut getan, Gleiches gilt für die Interaktion mit anderen Charakteren oder umfangreichere Job-Optionen.

SCHÖNER SPANNEN!

Sahnestück von *Singles* ist die herrlich detaillierte 3D-Optik, die – einen verdammt flotten PC vorausgesetzt – ein erstaunlich realistisches Spielerlebnis auf den Monitor zaubert. Nicht nur die Umgebungsgrafiken sind beinahe fotorealistisch, auch besitzt jeder Charakter sein eigenes Aussehen mitsamt lebensechter Mimik. Die Anatomie der menschlichen Körper geriet ebenfalls extrem realistisch, wovon wir uns per Klick auf den „Ausziehen"-Knopf bei Männlein und Weiblein im Adamskostüm gleichermaßen und gerne überzeugten. Weniger imposant fiel der Soundtrack aus – das monotone Gedudel hätte sich vor allem bei den Erotikszenen gerne in stimmigere Musik verwandeln können.

CHRISTIAN SAUERTEIG

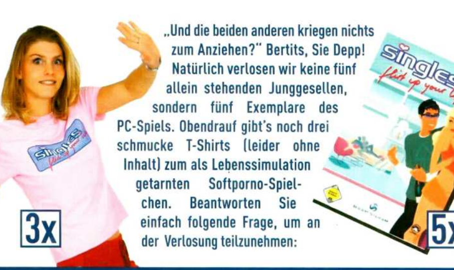
FAZIT

CHRISTIAN SAUERTEIG

Geil – *Singles* bietet mehr Löcher als unser lokaler Puff und lädt geradezu zum Spannen ein. Wo sonst – außer bei mir zu Hause – kann ich geilen Frauen mehr als nur unter den Rock starren und live dabei sein, wenn sich zwei Lesben im Schlafzimmer vergnügen? Der spektakulären Grafik sei Dank! Weniger aufregend gestaltet sich der Spielablauf. Um Mike und Linda zu verkuppeln, bedarf es vieler Klicks auf die Gesprächsbuttons und etwas Geduld. Der erste Kuss, der erste Sex, die Hochzeit und das Ferienhaus sind Motivation genug, doch danach schaut's im Eheleben eher mau aus. In puncto Langzeitmotivation haben *Die Sims* sehr viel mehr zu bieten.

Nie mehr alleine!

Fünf Singles und drei streng limitierte T-Shirts abzugeben!



„Und die beiden anderen kriegen nichts zum Anziehen?" Bertits, Sie Depp! Natürlich verlosen wir keine fünf allein stehenden Junggesellen, sondern fünf Exemplare des PC-Spiels. Obendrauf gibt's noch drei schmucke T-Shirts (leider ohne Inhalt) zum als Lebenssimulation getarnten Softporno-Spielchen. Beantworten Sie einfach folgende Frage, um an der Verlosung teilzunehmen:

Mit welchem Anmach-Spruch sucht Ahmet Iscitürk seit 31 Jahren eine Frau?

A) Hast du mal Feuer?
B) Hast du Wasser in den Beinen? Meine Wünschelrute schlägt aus!
C) Sex macht schlank. Lass uns gemeinsam abnehmen, Baby!

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie den Gewinnspielen auf Seite 28.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter und Sponsoren der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

SINGLES

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 1,1 GByte HD, 32 MByte 3D-Graka	**GENRE:**	Lebenssimulation
	PREIS:	Ca. € 35,-
	ENTWICKLER:	RotoBee
	VERTRIEB:	Deep Silver/Koch Media
SINNVOLL: 3,2 GHz, 1.024 MByte RAM, moderne 3D-Graka	**INTERNET:**	www.singles-the-game.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Geflirtet wird nur alleine.	**PC:** 1 Spieler	
	NETZWERK: –	
	INTERNET: –	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	84%
STEUERUNG	73%
GRAFIK	86%
SOUND	60%
MEHRSPIELER	–

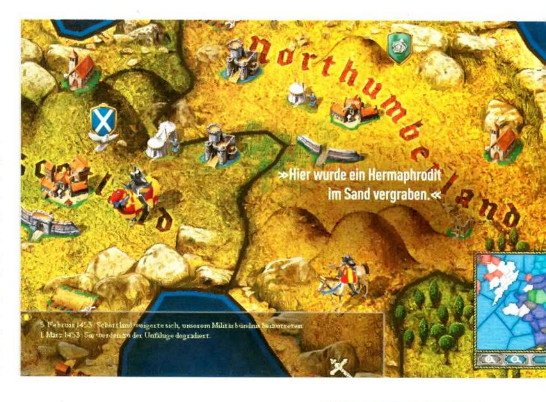
EINZELSPIELER 79%

GUT – Die Sims für junge Erwachsene – mehr Erotik, aber weniger Spieloptionen.

Two Thrones

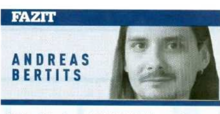
Zwischen 1337 und 1490 sollen Sie in Two Thrones Europa erobern. Dazu wählen Sie zu Beginn eine der fünf Kampagnen, die zugleich die Epoche vorgibt, in der Sie spielen. Noch flugs eine Nation als Heimat ernannt und schon beginnt das Spiel. Auf einer zoombaren, aber hässlichen Landkarte ziehen Sie Ihre Armeen herum, legen Ackerland an und bauen Märkte, Burgen, Städte und Kirchen. An Rekrutierungsplätzen heuern Sie neue Soldaten an. Kämpfe erleben Sie ziemlich öde auf einer schnöden 2D-Karte. Doch auch mit Diplomatie kommen Sie manchmal weiter. Gretchenfrage: Erklären Sie einem Nachbarn den Krieg oder gehen Sie ein Bündnis mit ihm ein? Um Europa einzusacken, sammeln Sie fleißig Siegpunkte, die Sie erhalten, indem Sie Städte ausbauen, Schlachten gewinnen oder einen Mitspieler eliminieren. Two Thrones richtet sich an Strategieneulinge. Mit ausufernden Funktionen und Menüs werden Sie nicht erschlagen, verzichten dafür aber auf taktischen Tiefgang. Musikuntermalung? Fehlanzeige. Die spärlichen Soundeffekte übertönt ein nerviges Rauschen. Für erfahrene Strategen bietet Two Thrones zu wenig.

ANDREAS BERTITS



»Hier wurde ein Hermaphrodit im Sand vergraben.«

FAZIT



ANDREAS BERTITS

Habe ich das nicht letzte Ausgabe schon getestet? Two Thrones erinnert stark an Victoria vom selben Entwickler, ist aber eher für Strategie-Einsteiger gedacht. Für das mal wieder fehlende Tutorial sollte man die Macher lynchen!

TWO THRONES

MINDESTENS: 450 MHz, 128 MByte RAM, 100 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 700 MHz, 256 MByte RAM

GENRE:	Echtzeitstrategie
PREIS:	Ca. € 28,-
ENTWICKLER:	Paradox Entertainment
VERTRIEB:	Koch Media GmbH
INTERNET:	www.paradoxplaza.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Erobere das Mittelalter! (1 Sp./CD)
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 6 Spieler
INTERNET: 6 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	50%
STEUERUNG	69%
GRAFIK	42%
SOUND	21%
MEHRSPIELER	53%

EINZELSPIELER


51%

AUSREICHEND – Ziemlich hässliches Mittelalter-Strategiespiel für Einsteiger.

Shadowbane

Eine grausame Katastrophe suchte einst die Welt Aerynth heim und nun liegt es an Ihnen, das Land neu aufzubauen und sich gegen die Unholde, die hinter jeder Ecke lauern, zur Wehr zu setzen. Shadowbane ist ein Online-Rollenspiel, das Sie gemeinsam mit Tausenden von Spielern zocken. Außer zehn Rassen stellt Ihnen das Spiel 22 Berufe zur Verfügung, darunter Meuchelmörder, Dieb, und Hexer. Die Jobs lassen sich miteinander kombinieren, Krieger-Diebe oder Killermagier werden Ihnen also ebenfalls begegnen. Im Gegensatz zu anderen Genre-Vertretern ist die Steuerung gewöhnungsbedürftig. Um Ihren Helden zu bewegen, klicken Sie mit der rechten Maustaste an die Stelle, zu der Sie gelangen möchten. Allerdings sollten Sie nicht in große Ferne klicken, denn die Bevölkerung von Aerynth hat offensichtlich Orientierungsprobleme und bleibt an jedem kleinen Hindernis kleben. Außer den üblichen Jagden auf Monster dürfen Sie in Shadowbane eigene Städte gründen oder feindliche belagern. Grafisch kommt das Spiel zwar veraltet daher und auch Musik und Sound sind nur Durchschnitt, wer von Online-Rollenspielen aber nicht genug bekommt, kann getrost auch in diese Welt eintauchen. Die deutsche Version mit englischen Bildschirmtexten wird gleich mit dem Add-on Rise of Chaos ausgeliefert.

ANDREAS BERTITS



»Barry White: sein letzter Kampf.«

FAZIT



ANDREAS BERTITS

Ob ich nun Shadowbane, Horizons oder Dark Age of Camelot spiele, irgendwie ist's immer dasselbe. Immerhin weht hier durch die möglichen Belagerungen wenigstens ein frischer Windhauch durchs Genre, wenn auch ein lauer.

SHADOWBANE

MINDESTENS: 700 MHz, 128 MByte RAM, 1 GByte HD, Win98, Internet
SINNVOLL: 1,8 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Online-Rollenspiel
PREIS:	Ca. € 35,-
ENTWICKLER:	Wolfpack Studios
VERTRIEB:	Ubisoft
INTERNET:	www.shadowbane.com
SPRACHE:	Englisch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Monsterhatz und Städtebau mit und gegen Tausende von Mitspielern (1 Sp./CD)
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: 2500 Spieler

DAS URTEIL

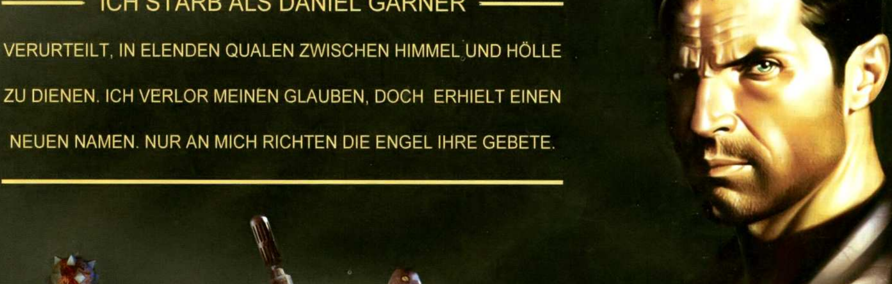
PREIS/LEISTUNG	70%
STEUERUNG	66%
GRAFIK	54%
SOUND	66%
EINZELSPIELER	–

MEHRSPIELER

70%

BEFRIEDIGEND – Standard-Online-Monsterjagd, gewürzt mit Städte-Belagerungen.

HEAVEN'S GOT A HITMAN



ICH STARB ALS DANIEL GARNER

VERURTEILT, IN ELENDEN QUALEN ZWISCHEN HIMMEL UND HÖLLE ZU DIENEN. ICH VERLOR MEINEN GLAUBEN, DOCH ERHIELT EINEN NEUEN NAMEN. NUR AN MICH RICHTEN DIE ENGEL IHRE GEBETE.









19 Solo Levels | Hardcore Multi-Player | Advanced Physics

„Painkiller kommt mit ganz großen Schritten und es sieht so aus, als müsse sich Serious Sam warm anziehen!" - **PC Action 01/2004**

PAINKILLER™

PAINKILLERGAME.COM







POWERED BY gamespy





DREAMCATCHER



Wakeboarding Unleashed

Die Funsport-Experten von Shaba Games (*Tony Hawk's Pro Skater 3, Mat Hoffman's Pro BMX*) sind zurück. Ihr neuester Streich *Wakeboarding Unleashed featuring Shaun Murray* feierte im vergangen Jahr bereits auf der PlayStation 2 und der Xbox Erfolge, ab Anfang März kommen auch PC-Spieler in den Genuss des feuchten Vergnügens. Worum geht's? Sie lassen sich auf einem verkürzten Surfbrett (Wakeboard) mit rasanter Geschwindigkeit von einem Motorboot durch elf riesige Levels ziehen. In originalgetreu nachgebildeten Schauplätzen von Hongkong über Venedig bis zum Lake Powell vollführen Sie mit wenigen Tastenklicks atemberaubende Stunts und Combos, die massig Punkte garantieren und neue Levels sowie Wakeboarder freischalten. Ärgerlicherweise ist die Steuerung im Vergleich zur Konsolenversion etwas träge, weswegen manch halsbrecherischer Trick mit einem schmerzhaften Sturz ins Wasser endet. Die detaillierte Grafik braucht sich vor vergleichbaren Titeln keinesfalls zu verstecken und auch der stimmige Soundtrack ist allererste Sahne. Neben dem Solospiel können Sie via Splitscreen im Mehrspielermodus zu zweit tollkühne Tricks vollführen – spaßig!

CHRISTIAN SAUERTEIG



»Tauziehen: von vornherein auf verlorenem Posten.«

FAZIT

CHRISTIAN SAUERTEIG

Sie stehen auf Funsport-Spielchen à la *Tony Hawk's Pro Skater* wie Harald Juhnke auf Hochprozentiges? Dann sollten Sie sich *WU* nicht entgehen lassen. Die etwas träge Steuerung machen die spitzenmäßige Optik und die zahlreichen Spielmodi allemal wett.

WAKEBOARDING UNLEASHED

MINDESTENS: MHz, 128 MByte RAM, 600 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 1,8 GHz, 512 MByte RAM, Gamepad

GENRE:	Sport
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Shaba Games
VERTRIEB:	ASH
INTERNET:	www.ashgames.de
SPRACHE:	Englisch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	Anfang März

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Co-op, Tauziehen, Stunts – zu zweit an einem PC (2 Sp./CD)
PC: 1-2 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	84%
STEUERUNG	72%
GRAFIK	83%
SOUND	85%
MEHRSPIELER	81%

EINZELSPIELER **81%**

SEHR GUT – Verdammt feuchtes Vergnügen für PC-Funsportler.

Ogallala

DEMO AUF DVD



Auch wenn das Spiel klingt, als hätte jemand gerade einen Frosch verschluckt: Es ist nicht dämlich. *Ogallala* ist die gelungene Umsetzung eines spannenden Karten-Legespiels. Ziel: bessere Boote als die Konkurrenz zu bauen. Der PC-Variante fehlt es an nichts. Sie dürfen mit bis zu vier Spielern an einem PC, im Netzwerk oder im Internet spielen. Sogar ein Story-Modus für Solisten ist dabei. Für Freunde von Gesellschaftsspielen gut investierte zehn Euro. JO

MINDESTENS: 300 MHz, 32 MByte RAM, 101 MByte HD, Win95
HERSTELLER: Outline Development/Koch Media
GENRE: Denkspiel **PREIS:** ca. € 10,-

PREIS/LEISTUNG	80%
STEUERUNG	89%
GRAFIK	32%
SOUND	31%
MEHRSPIELER	75%

EINZELSPIELER **70%**

Dawn of Aces 2



Mit *Dawn of Aces 2* erwerben Sie für 15 Euro eine zwei Jahre alte Flugsimulation, die seit ihrer Veröffentlichung als Gratis-Download im Internet steht (www.totalsims.com). Darüber hinaus wird für den Mehrspieler-Part eine monatliche Spielgebühr von 14 Dollar fällig. Offline-Dogfights gibt es zwar auch, allerdings ist dieser Modus nur zum Training gedacht. Das Hauptaugenmerk der historischen Simulation liegt auf dem Online-Part. Und der macht trotz der veralteten Technik durchaus Spaß. BB

MINDESTENS: 133 MHz, 32 MByte RAM, 20 MByte HD, Win95
HERSTELLER: iEntertainment/Kellas
GENRE: Simulation **PREIS:** ca. € 15,-

PREIS/LEISTUNG	31%
STEUERUNG	72%
GRAFIK	43%
SOUND	19%
EINZELSPIELER	38%

MEHRSPIELER **62%**

World War 2 Air Combat



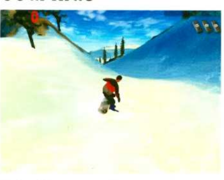
Hinter *World War 2 Air Combat* verbirgt sich kein geringerer Titel als die beliebte Online-Flugsimulation *Warbirds 3*. Um in den Genuss des gelungenen Mehrspieler-Parts zu kommen, müssen Sie eine monatliche Spielgebühr von 14 Dollar entrichten. Am besten, Sie verzichten auf die Verkaufsversion von Kellas und laden sich *World War 2 Air Combat* gratis im Internet unter www.totalsims.com herunter. Einen Offline-Modus mit KI-Fliegern gibt es übrigens auch. Der taugt aber allenfalls zum Üben. BB

MINDESTENS: 600 MHz, 256 MByte RAM, 410 MByte HD, Win95
HERSTELLER: iEntertainment/Kellas
GENRE: Simulation **PREIS:** ca. € 15,-

PREIS/LEISTUNG	52%
STEUERUNG	74%
GRAFIK	63%
SOUND	50%
EINZELSPIELER	51%

MEHRSPIELER **78%**

Soul Ride



Bei diesem selbst ernannten Snowboard-Simulator stürzen Sie sich fünf Tiefschnee-Pisten herunter. Und das ist durchaus wörtlich zu nehmen. Dank der eigenartig sensiblen Steuerung landen Sie nämlich in jeder zweiten Kurve auf der Nase. Wer seinen Brettl-Gott nach einigen langweiligen Abfahrten unfallfrei ins Tal bringt, darf sich an wenig spektakulären Stunts versuchen. Auf Rennen müssen Sie ebenso verzichten wie auf eine zeitgemäße Optik. Wer auf Funsport-Spiele steht, greift besser zu *Kelly Slater's Pro Surfer*. CS

MINDESTENS: 300 MHz, 64 MByte RAM, 62 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Purple Hills/S.A.D.
GENRE: Sport **PREIS:** ca. € 15,-

PREIS/LEISTUNG	50%
STEUERUNG	43%
GRAFIK	47%
SOUND	21%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **38%**

Mach Zwei!

Bei BATTLE ENGINE AQUILA können Sie Ihr Spielgefährt per Knopfdruck in einen Kampfroboter oder ein Flugzeug verwandeln.

»Columbia: nie wieder Starts mit Weihnachtsbaum an Bord.«

Mist, die Bewohner von Allium sind uns einen Schritt voraus. Denn dort hat der Treibhauseffekt die Polarkappen schon schmelzen lassen. Fast der komplette Planet ist im Meer versunken. Nur noch ein paar Inseln ragen heraus. Und ebendiese werden Schauplatz eines erbitterten Krieges zwischen den letzten beiden Rassen, den Forseti und den Muspell. Zahlenmäßig sind die Forseti hoffnungslos unterlegen. Aber sie haben einen Trumpf in der Hand: die ultimative Kampfmaschine, die Battle Engine Aquila.

HEB AB!

Wie es der Zufall will, sollen ausgerechnet Sie, ein popliger Frachterpilot, das Cockpit übernehmen. Schön für Sie! Denn die Aquila hat es in sich. Ein Knopfdruck genügt und der Mech-ähnliche Koloss verwandelt sich in ein Flugzeug. Panzerverbände sollten Sie allerdings vom Boden aus angreifen. Dort stehen Ihnen nämlich Schutzschilde und bessere Waffen zur Verfügung. Ein weiterer Nachteil des Jets ist dessen Energie-Hunger. Spätestens nach 30 Sekunden müssen Sie landen, um die Aquila kurz verschnaufen zu lassen. Wenn Sie sich nicht dran halten, stürzen Sie ab. In der Regel nimmt Ihr Gefährt dabei zwar nur geringen Schaden, sollten Sie allerdings ins Meer krachen, ist's aus. Wasser zerstört die Aquila sofort. Na ja, nobody is perfect. Die Steuerung des 15 Meter hohen Blechkübels erfolgt aus der Ego-Perspektive und ist denkbar einfach. Sowohl mit Tastatur und Maus als auch mit Gamepad oder Joystick haben Sie Ihr Arbeitsgerät sicher im Griff. Und das ist auch gut so. Denn auf den zwölf Inseln geht ordentlich die Post ab. Gewaltige Bodenarmeen und fette Bomber rücken Ihrer Basis in fast jeder Mission auf die Pelle. Die ersten beiden Stunden macht die Abfangjagd Spaß, danach wird's arg eintönig. Jeder Auftrag läuft nach demselben Schema ab. Für Abwechslung sorgen lediglich die schlecht synchronisierten Zwischensequenzen. BENJAMIN BEZOLD

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Ein schlechter Witz ist der Mehrspielermodus. Jetzt hatten die Entwickler schon über ein Jahr mehr Zeit für die PC-Version und herausgekommen ist eine 1:1-Umsetzung der Konsolenfassungen. Sprich: Sie dürfen ausschließlich per Splitscreen an einem PC gegen einen Freund zocken. Äh, hallo? Schon mal was von einem Netzwerk oder Internet gehört? Offensichtlich nicht. Auch in der Einzelspielerkampagne ist alles beim Alten geblieben. Nach wie vor ist *Battle Engine Aquila* in etwa so eintönig wie Angela Merkels Garderobe. Hier hätte ich mir ein paar neue Missionen gewünscht.



»Ich liebe es: Picknick bei Mech Donald's.«

BATTLE ENGINE AQUILA

MINDESTENS: 700 MHz, 128 MByte RAM, 700 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 1,3 GHz, 256 MByte RAM

GENRE:	Action
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Lost Toys
VERTRIEB:	Koch Media
INTERNET:	www.kochmedia.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	7. April

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gefecht, Duell, Kooperation; 2 Spieler/CD

PC: 2 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	76%
STEUERUNG	84%
GRAFIK	63%
SOUND	71%
MEHRSPIELER	43%

EINZELSPIELER



72%

GUT – Rasanter Action-Titel ohne Langzeitmotivation.

Crazy Machines

Morgens im Bett. Die ersten Sonnenstrahlen aktivieren die Solarzellen der Kochplatte. Gleichzeitig legt das Haushuhn ein Ei, das über ein kompliziertes Röhrensystem in den Topf mit Wasser kullert. Nach drei Minuten brennt eine Kerze ein Stück Schnur durch, eine Feder löst sich, gleitet sanft auf Ihr Gesicht und weckt Sie. Als Kind träumte wohl fast jeder mal von solchen Konstrukten. Unrealistisch? Nein, nicht wenn Sie *Crazy Machines* kennen. Dort geht es ähnlich zur Sache. Sie sollen 102 mehr oder weniger komplizierte Maschinen für einen Professor zusammenpfriemeln. Der kommentiert auch gleich ungefragt Ihre Leistung. Etwa mit „Biorhythmisches Tief?" oder „Wenn das mal gut geht". Komplett in 2D positionieren Sie mehr als 60 Teile wie Zahnräder, Sprungfedern, Dampfmaschinen, Rohre, Holzstücke, Magneten, Stecker, Kerzen und anderen Schnickschnack so, dass am Schluss das passiert, was der Professor will. Auf Knopfdruck setzt sich Ihr Werk in Gang und Sie sehen, ob es funktioniert. Alle Teile sind limitiert, sodass Sie oft Ihr gesammeltes Hirnschmalz benötigen. Das Spiel ist wunderbar dazu geeignet, um in Gruppen vor dem Monitor über Sinn und Unsinn der verbauten Teile zu diskutieren. JOACHIM HESSE



»Das passiert, wenn eine Frau ein Bett zusammenschraubt.«

FAZIT



Nur zehn Euro kostet der Rätselspaß? Gekauft! Da ignoriere ich sogar die monotone Musik. Wer das alte *The Incredible Machine* kennt, weiß in etwa, was ihn erwartet. Sogar ein Leveleditor ist dabei und die Entwickler haben ein kostenloses Add-on angekündigt.

CRAZY MACHINES

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 41,8 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 1,5 GHz, 256 MByte RAM

GENRE:	Denkspiel
PREIS:	Ca. € 10,-
ENTWICKLER:	Fakt Software
VERTRIEB:	Pepper Games/Novitas
INTERNET:	www.fakt-software.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Vor dem Bildschirm zu diskutieren, ist nicht wirklich ein Mehrspielermodus.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	84%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	32%
SOUND	20%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **72%**

GUT – Wer gerne tüftelt, hat mit dem simplen Knobelspiel garantiert Spaß.

King's Chess



Schachmatt! Dieses Wort bekommen Sie bei *King's Chess* öfter zu hören, als Ihnen lieb ist. Der Computer ist einfach zu stark. Selbst auf dem einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade gehen Sie unter, wenn in Ihnen kein Mini-Kasparov schlummert. Hier wäre es sinnvoll gewesen, die PC-Fähigkeiten seinen eigenen anpassen zu dürfen, wie es bei *Fritz 8* der Fall ist. Wer „Schwarz" spielen will, hat übrigens die Arschkarte gezogen. Das Spielfeld lässt sich in der 2D-Ansicht nicht drehen. Wenigstens stimmt der Preis. BB



MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 400 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Enjoy/Alive
GENRE: Denkspiel **PREIS:** ca. € 15,-

PREIS/LEISTUNG	68%
STEUERUNG	83%
GRAFIK	71%
SOUND	30%
MEHRSPIELER	70%

EINZELSPIELER **56%**

Snow Motion



Snow Motion bringt die Birne ordentlich zum Glühen. Es gilt, jeweils drei Schneekugeln zu einem bestimmten Punkt auf dem Spielfeld zu rollen, wo diese sich zu einem Schneemann vereinen. Klingt recht einfach, in der Praxis gestaltet sich das Ganze jedoch äußerst knifflig. Spieloptionen gibt's so gut wie keine, bei der Präsentation … äh … bekannte man sich zum Prinzip des Minimalismus. Als Knobelei für zwischendurch ganz okay, doch auf Dauer viel zu eintönig. AI

MINDESTENS: 400 MHz, 64 MByte RAM, 30 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Twisted Pair/Comport Interactive
GENRE: Denkspiel **PREIS:** ca. € 10,-

PREIS/LEISTUNG	48%
STEUERUNG	70%
GRAFIK	39%
SOUND	13%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **32%**

Chicken Shoot 2



Ein weiterer *Moorhuhn*-Klon? Ja, aber dieser macht ausnahmsweise sogar Spaß und im Zeitalter der Vogelgrippe liegt das Thema zudem voll im Trend! Per Fadenkreuz sollen Sie das Federvieh scharenweise vom Himmel holen. In jedem Level gibt es außerdem eine Menge spaßiger Details und versteckter Ziele. Nett ist auch der Mehrspielermodus, an dem bis zu vier menschliche Mitglieder teilnehmen können. Definitiv der beste *Moorhuhn*-Klon dieser Ausgabe! AI

MINDESTENS: 300 MHz, 64 MByte RAM, 300 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Toontrax/Zuxxez
GENRE: Action **PREIS:** ca. € 10,-

PREIS/LEISTUNG	66%
STEUERUNG	77%
GRAFIK	51%
SOUND	42%
MEHRSPIELER	48%

EINZELSPIELER **41%**

Art Mahjongg



Art Mahjongg ist Etikettenschwindel. Nicht nur, dass auf der Packung das „Art" unterschlagen wurde: Es handelt sich zudem bei dem Spiel im Grunde lediglich um die Spielvariante, die als *Shanghai* bekannt ist. 144 Spielsteine liegen aufgetürmt auf dem Feld. Ähnlich wie bei *Memory* müssen Sie Paare bilden und alle Steine abräumen. Die Grafik ist unübersichtlich, die Musikstücke bestehen aus kurzen Schleifen. Das Spiel gab es schon tausendmal – und das auch noch besser. JO

MINDESTENS: 166 MHz, 16 MByte RAM, 36 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Magnussoft/Koch Media
GENRE: Denkspiel **PREIS:** ca. € 15,-

PREIS/LEISTUNG	28%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	12%
SOUND	10%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **19%**

BUDGET



»Ikea-Arbeitszimmer: Modell „Bröna Salöna".«

Einkaufs-Führer

Gerade mal vier Monate hat HIDDEN & DANGEROUS 2 auf dem Buckel, schon gibt's den Taktik-Shooter zum Sparpreis von 25 Euro.

FAZIT

CHRISTIAN SAUERTEIG

Das soll ein Taktik-Shooter sein? Nö. Vor ein paar Jahren wäre die KI vielleicht noch durchgegangen, aber in der heutigen Zeit möchte ich abgebrühtere Kameraden an meiner Seite sehen. Mein Tipp: Betrachten Sie *Hidden & Dangerous 2* als waschechten Ego-Shooter. Dann macht das Spiel mächtig Laune. Allererste Sahne neben den stimmungsvollen Levels ist übrigens die Spielzeit. Ein komplettes Wochenende sollten Sie sich schon freihalten, um die sechs Kampagnen zu bewältigen.

Hidden & Dangerous 2 versetzt Sie an die virtuellen Fronten des Zweiten Weltkriegs. Wobei: An vorderster Front kämpfen Sie eher selten. Stattdessen stapfen Sie tief im Feindgebiet herum. In den Wäldern von Burma etwa sprengen Sie eine Brücke und stürmen anschließend einen strategisch wichtigen Hügel. Fast wie bei den Hollywoodstreifen *Hamburger Hill* oder *Der schmale Grat*. Bevor Sie ins Gefecht ziehen, stellen Sie Ihren Trupp zusammen. Aus rund 30 Charakteren picken Sie sich vier Knaben heraus. Jeder hat besondere Fähigkeiten. Einer kann besonders gut schleichen, steckt aber Treffer schlechter weg. Der Nächste ist zum Beispiel ein wahrer Packesel, macht dafür jedoch Lärm wie ein Elefant im Porzellanladen. Wenn Sie sich entschieden haben, wählen Sie die passende Ausrüstung aus. Dazu zählen neben den akkurat umgesetzten Krachmachern des Zweiten Weltkriegs Dinge wie Kompass, Sprengsätze oder der Fotoapparat für Spionageaufträge.

EINE FRAGE DES GESCHMACKS

Hidden & Dangerous 2 in ein Genre zu pressen fällt schwer. *Commandos*-Veteranen freuen sich über den Taktikmodus. Aus einer Perspektive von schräg oben setzen Sie Wegpunkte und legen das Kampfverhalten jedes Soldaten fest. Soll er blind zur nächsten Markierung spurten oder alle Gegner in Reichweite angreifen? Ihre Entscheidung. Den strategischen Möglichkeiten sind theoretisch kaum Grenzen gesetzt. Wobei die Betonung auf „theoretisch" liegt. Denn der künstlichen Intelligenz mangelt es arg an Grips. Häufig verweigern Ihre Mannen widerspenstig Ihre Befehle. Sehr ärgerlich ist das, wenn die Typen schleichen. Was denken Sie, was passiert, wenn der erste Feind auftaucht? Die Deppen schießen! Und das, obwohl Sie „Nicht feuern" angeordnet haben. Deshalb disqualifiziert sich der passive Spielmodus quasi von selbst. Falls Sie nicht alle paar Minuten einen alten Spielstand laden wollen, greifen Sie besser selbst zur Waffe. Ähnlich wie bei *Raven Shield* dürfen Sie jederzeit in die Haut eines x-beliebigen Soldaten schlüpfen und aus der Ich- oder Verfolgeransicht Polygon-Deutsche jagen.

STEUERFRUST

Grafisch hinterlässt *Hidden & Dangerous 2* einen sehr guten Eindruck. Bis auf ein paar verwaschene Texturen zaubert die LS3D-Engine (*Mafia*) auf High-End-Rechnern sehr lebendig wirkende Schauplätze auf den Monitor. Ähnliches gilt für die detaillierten Spielfiguren. Nicht so positiv fällt unser Urteil in puncto Sound aus. Während es an den Effekten wenig zu meckern gibt, nervt die Musik auf Dauer. Nichtsdestotrotz besticht *Hidden & Dangerous 2* neben der Gänsehautatmosphäre durch seine Abwechslung. Beinahe jeder Einsatz wartet mit etwas Neuem auf. Mal sollen Sie eine deutsche Uniform auftreiben und in einen Stützpunkt eindringen, dann einen Bruchpiloten retten, eine Leuchtturminsel einnehmen, eingekesselten Soldaten zur Hilfe eilen oder einfach nur die Bordkanonen einer JU-88 bedienen und Feindflieger abknallen. Klasse – und erst vor drei Monaten zum Vollpreis erschienen!

CHRISTIAN SAUERTEIG

HIDDEN & DANGEROUS 2

MINDESTENS:		
1 GHz, 128 MByte RAM, 2,4 GByte HD, Win98	GENRE:	Action
	PREIS:	Ca. € 25,-
	ENTWICKLER:	Illusion Softworks
	VERTRIEB:	Take 2
TEST IN AUSGABE:	INTERNET:	www.hidden.de
12/2003	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Belagerung, Team-Deathmatch, 1 Sp./CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 32 Spieler
INTERNET: 32 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	70%
GRAFIK	82%
SOUND	83%
MEHRSPIELER	82%

EINZELSPIELER



SEHR GUT – Stimmungsvolles Kriegsspiel, allerdings mit schwacher Team-KI.

Tron 2.0







»Unbeliebt: Frauen mit Schwangerschaftsstreifen.«

T*ron 2.0* schließt direkt an den Disney-Kinofilm von 1982 an. Bei dem abgefahrenen Shooter schlüpfen Sie in die Rolle von Jethro und sind auf der Suche nach Ihrem entführten Vater als digitalisierter Mensch in einem riesigen Firmencomputer unterwegs. In den zehn Missionen darf geballert werden, bis die Pixel fliegen. Trotzdem verbringen Sie viel Zeit damit, einfache Rätsel zu knacken und möglichst jeden Winkel nach Extras zu durchforsten. Neben dem kniffligen Solospiel können Sie sich mit bis zu 16 Spielern online bekriegen. Im Internet kommt es allerdings des Öfteren zu Performance-Problemen. Wählen Sie für das WWW besser die Scheiben-Duelle in der Diskus-Arena oder beim Diskus-Turnier. Nicht umsonst ist das Wurfgerät mit Abstand die wichtigste Waffe im Spiel, die Sie sowohl offensiv als auch defensiv als Schild einsetzen. Die fünf Karten bieten Raum für jede Menge Spaß. Besonders wenn Sie in Teams kämpfen, Blöcke wie beim Klassiker *Breakout* abräumen und die Scheibe geschickt um Ecken zirkeln. Der Schwerpunkt des Spiels liegt nichtsdestotrotz beim Soloabenteuer. Und das können wir fast uneingeschränkt empfehlen. Lassen Sie sich durch die ausgefallene Präsentation nicht abschrecken: *Tron 2.0* ist jeden Cent wert.

CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT

CHRISTIAN SAUERTEIG

Nie hätte ich gedacht, dass mir ein Actionspiel mit starken Adventure-Anleihen so viel Spaß machen könnte. Die geniale Story und die heftigen Feuergefechte bauen genug Spannung auf, um selbst banale Schalter- und etwas anspruchsvollere mathematische Rätsel mit Freude zu lösen.

TRON 2.0

MINDESTENS:		
MHz, 256 MByte RAM, 2,2 GByte HD, Win98	GENRE:	Action-Adventure
	PREIS:	Ca. € 25,-
	ENTWICKLER:	Monolith Productions
TEST IN AUSGABE: 10/2003	VERTRIEB:	Buena Vista Games/THQ
	INTERNET:	www.tron20.net
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Diskus-Arena, Diskus-Turnier, Lichtrennen, 1 Sp./DVD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 16 Spieler
INTERNET: 16 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	88%
STEUERUNG	88%
GRAFIK	87%
SOUND	88%
MEHRSPIELER	81%

EINZELSPIELER 85%

SEHR GUT – Ein Spiel von Profis für Profis. Der digitale Kult lebt wieder!

Beyond Good & Evil

PC ACTION GOLD
PC ACTION PREISTIPP

»So ähnlich sehen auch männliche Geschlechtsorgane aus, wenn man im Asienurlaub nicht auf Krankheiten geachtet hat.«

Sensationell: Zwei Monate nach der Veröffentlichung gibt's Ubisofts kunterbuntes Action-Adventure schon zum Budget-Preis. Worum geht's? Als Reporterin Jade sind Sie einer üblen Verschwörung auf der Spur. Die meisten Areale bewältigen Sie zu Fuß und betrachten die Spielfigur genretypisch aus der Verfolgerperspektive. Jade kann sich mit Personen unterhalten, einkaufen gehen, Informationen sammeln, kämpfen, Objekte verschieben und so weiter. Ihre Einsatzorte liegen über die riesige Spielwelt verstreut, und damit sich die Gute keinen Wolf läuft, legt sie längere Strecken im Luftkissenfahrzeug zurück. Um gegen feindliche Übergriffe geschützt zu sein, ist das Hovercraft mit Waffen ausgestattet. Wie Kollegin Lara Croft durchstreifen Sie gefährliche Höhlen und Verliese, lösen Rätsel, umgehen Fallen, setzen Apparaturen in Gang und geben akrobatische Einlagen zum Besten. Das zuletzt Genannte gestaltet sich aber nicht ansatzweise so nervig wie in Frau Crofts letztem Abenteuer. Jade springt nämlich automatisch über Abgründe. Unsichtbare Barrieren verhindern, dass sie versehentlich von Plattformen purzelt – klasse!

CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT



Beyond Good & Evil enthält viele spaßfördernde Details. Vor allem bei den motivierenden Hovercraft-Rennen vergeht die Zeit wie im Fluge. Doch es gibt auch Grund zur Kritik: Die Kameraführung ist nicht immer perfekt und Sie können nicht jederzeit speichern – das Einzige, was hier nervt.

BEYOND GOOD & EVIL

MINDESTENS:		
700 MHz, 64 MByte RAM, 2,2 GByte HD, Win98SE	GENRE:	Action
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Ubisoft
TEST IN AUSGABE: 02/2004	VERTRIEB:	Ubisoft
	INTERNET:	http://bge.ubisoft.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Jade spielt nur alleine herum.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	91%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	85%
SOUND	87%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 88%

SEHR GUT – Topaktuelles Action-Adventure zum Budget-Preis, unbedingt zuschlagen!

Fluch der Karibik

Erinnern Sie sich noch an den Sid-Meier-Klassiker *Pirates*, wenn Sie in den hintersten Windungen Ihres Gehirns kramen? Dann haben Sie den richtigen Kurs gesetzt. Auch beim Spiel zum gleichnamigen Kino-Abenteuer *Fluch der Karibik* bereisen Sie als Kapitän dieselbe, genauer gesagt stromern Sie in 40 abwechslungsreichen Missionen zwischen sieben Inseln herum. In Seegefechten liefern Sie sich Kanonen-Duelle mit Piraten und den Handelsmächten des 17. Jahrhunderts. Schiffe können geentert werden und auch auf Säbelduelle dürfen Sie sich freuen. Doch *Fluch der Karibik* hat noch mehr zu bieten. Zum Beispiel eine Rollenspiel-Komponente: Protagonist Nathaniel Hawk sammelt durch gewonnene Kämpfe Erfahrungspunkte. Indem Sie zehn Charakterwerte steigern, formen Sie den Knaben im Spielverlauf zum fast unbesiegbaren Seewolf. Zusätzlich gibt's 35 ausbaubare Talente. Die Raffzähne unter Ihnen dürfen auch Handel treiben und sogar schmuggeln. Das Handelssystem ist bewusst einfach gehalten. Größere Strecken legen Sie auf einer 2D-Karte zurück. Falls Sie einem anderen Segler zu nah kommen oder in einen Sturm geraten, schaltet die Software automatisch auf die 3D-Ansicht um. Etwas nervig sind die Säbelduelle: Die unnötig komplizierte Kombination aus Maus- und Tastatursteuerung treibt selbst erfahrene Freibeuter gelegentich zur Weißglut.

CHRISTIAN SAUERTEIG



»Breakdance am Strand: gute Haltungsnoten.«

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Fluch der Karibik bringt alle Zutaten mit, die einem prima Piraten-Epos gut zu Gesicht stehen: eine Prise Rollenspiel, eine nette Story, See- und Landkämpfe in ansprechender Optik, eine lebendige Spielumgebung, relative Handlungsfreiheit und ab sofort auch einen unschlagbar günstigen Preis!

FLUCH DER KARIBIK

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win98

TEST IN AUSGABE: 10/2003

GENRE:	Action-Adventure
PREIS:	Ca. € 25,-
ENTWICKLER:	Akella/Bethesda
VERTRIEB:	Ubisoft
INTERNET:	http://pirates.bethsoft.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Nix gibt's, hier wird allein geschifft!

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	82%
STEUERUNG	65%
GRAFIK	85%
SOUND	70%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

77 %

GUT – Schwieriger Einstieg ins Freibeuterleben. Später motivierend.

DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK





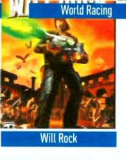







Alpha Centauri · Fluch der Karibik · In Memoriam · NBA Live 2003 · Patrizier 2 Gold · Sim City 3000 · Tron 2.0 · World Racing



Airline Tycoon Evolution · Beyond Good & Evil · Hidden & Dangerous 2 · Madden 2003 · NHL 2003 · Platoon · SWAT 3 · Will Rock

TITEL	GENRE	ANBIETER	BUDGET-WERTUNG	PREIS
Airline Tycoon Evolution	WiSim	Pointsoft	37%	€ 15,-
Alpha Centauri	Strategie	Green Pepper	75%	€ 7,-
Beyond Good & Evil	Action	Ubisoft	87%	€ 30,-
Fluch der Karibik	Action	Ubisoft	77%	€ 25,-
Hidden & Dangerous 2	Action	Take 2	81%	€ 25,-
In Memoriam	Adventure	Ubisoft	74%	€ 20,-
Madden 2003	Sport	EA Sports	84%	€ 15,-
NBA Live 2003	Sport	EA Sports	87%	€ 15,-
NHL 2003	Sport	EA Sports	85%	€ 15,-
Patrizier 2 Gold	Strategie	Pointsoft	78%	€ 15,-
Platoon	Action	Pointsoft	75%	€ 15,-
Sim City 3000	Strategie	Green Pepper	74%	€ 7,-
SWAT 3	Action	Pointsoft	70%	€ 12,-
Tron 2.0	Action	THQ	85%	€ 20,-
Will Rock	Action	Ubisoft	71%	€ 15,-
World Racing	Rennspiel	Ubisoft	77%	€ 25,-

e-plus GAMES UNLIMITED



Schon Action geladen?

Jetzt gratis[1] testen: Prince of Persia – The Sands of Time



Jetzt neu und nur für E-Plus Kunden: die kostenlose[1] Demoversion von Prince of Persia – The Sands of Time als Java-Game[2]. Die ultimative Fortsetzung des Videogame-Highlights garantiert packende Action und spannende Abenteuer für unterwegs. Einmal runterladen und immer wieder spielen.

Egal ob Adventure, Action, Sport oder Jump 'n' Run: E-Plus hat die volle Ladung Java-Games fürs Handy. **Achtung, Suchtgefahr!**



So gehts:
einfach eine SMS mit dem Bestellcode an die Nummer 4263 (G-A-M-E) schicken und losspielen!

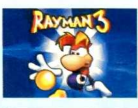
Modelle	Demoversion	Vollversion
Nokia 3510i	195000	195003
Nokia 3650, 7650	195001	195004
Nokia 3300, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250(i)	195002	195005

Jetzt kostenlose[1] Demoversion per SMS downloaden!

Auch erhältlich für Sony PlayStation® 2 und PC CD-ROM













Weitere Top-Games[3]: einfach Bestellcode an die Nummer 4263 (G-A-M-E) schicken.

Games	Nokia											Siemens	
	3300	3410	3510i	3650	5100	6100	6610	6800	7210	7250 (i)	7650	M50	C55
Splinter Cell	193075	193073	193076	193074	193075	193075	193075	193075	193075	193075	193074	–	–
Rayman 3	–	–	193064	193065	–	–	–	–	–	–	193063	–	–
Rayman Golf	193068	193069	193072	193067	193068	193068	193068	193068	193068	193068	193067	193070	193071
Speed Devils	–	193077	193080	193081	–	–	–	–	–	–	193081	193078	193079
DFB Fussball Manager	193085	–	193082	193084	193085	193085	193085	193085	193085	193085	193083	–	–

Alle Games gibt es auch im E-Plus WAP-Portal oder unter: www.eplus-unlimited.de

1 Dieses Angebot gilt für alle E-Plus Service Kunden. Z.B. mit Free & Easy oder im Privat-Tarif, mtl. Grundpreis 4,95 €, mtl. Mindestumsatz (ohne Sondernr., Rufumleitung und Roaming) 5,– €, Inlandsgesprächspreise (ohne Sondernr.) von 0,09 €/Min. bis 0,79 €/Min. Zzgl. Kosten für die WAP- oder GPRS-Verbindung (je nach Tarif und Handy). Andere Java-Games 1,99 € bis 3,49 €/Spiele-Download zzgl. Kosten für die WAP- oder GPRS-Verbindung (je nach Tarif und Handy). Java-fähiges Handy erforderlich. 2 Nur für Nokia 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250(i), 7650. 3 Abgebildete Spiele für Nokia 3410, Siemens M50 und Siemens C55 je 2,99 €/Spiele-Download; für alle weiteren aufgeführten Handy-Modelle 3,49 €/Spiele-Download zzgl. Kosten für die WAP- oder GPRS-Verbindung (je nach Tarif und Handy). Java-fähiges Handy erforderlich.



SEITENSPRUNG



»Küblböck: Hirnwellenmessung.«

Echte Prügelknaben!

Wenn vier Penner auf Fässer eindreschen, sind das nicht zwangsläufig Geistesgestörte. DONKEY KONGA kultiviert das Ganze sogar zu einem Spiel.


»Nervenklinik Fürth: Musiktherapie.«

GameCube | Für den Dreamcast gibt es Rasseln, die PS2 glänzt mit EyeToy, warum sollte also Nintendo nicht eine Trommel für den GameCube veröffentlichen? Eben. *Donkey Konga* nennt sich das zugehörige Spiel, das für rund 50 Euro in Japan erschienen ist. Mit dem aktuellen Freeloader läuft es auch auf deutschen Cubes. Die Sprachhürden sind gering. Eine Anzeige auf dem Schirm verrät, ob Schläge auf die linke, die rechte oder beide Bongos gleichzeitig gefragt sind. Aktion Nummer 4 ist Händeklatschen. Dieses registriert das Spiel über ein eingebautes Mikrofon. Gerade mit vier Spielern (Zusatz-Bongos nötig!) ist das eine Riesengaudi. Allein die Japano-Popsong-Auswahl malträtiert westliche Ohren. Wir wünschen uns deshalb eine deutsche Fassung mit Slipknot, Rammstein, Megaherz und den Ärzten. Ob Nintendo das Spiel in Deutschland veröffentlicht, steht offiziel aber noch nicht fest. Das knappe Dutzend Spielmodi ist jedenfalls perfekt geeignet, um sich richtig zum Affen zu machen. (JO)



DONKEY KONGA

HERSTELLER: Namco/Nintendo
INFO: www.nintendo.co.jp
WERTUNG: ★★★½

Die soll doch der Schlag treffen!

Im Action-Rollenspiel DUNGEONS & DRAGONS: HEROES kloppen bis zu vier Spieler nicht nur auf Drachen ein.



»Französischer Froschfresser frohlockt: frische Froschschenkel.«

Xbox | *D & D: Heroes* reitet auf der aktuellen *Baldur's Gate: Dark Alliance*-Welle. *D&D*-Abhängige dürfen sich auf viele bekannte Begriffe und Monster freuen. Die zuletzt Genannten müssen Sie gleich dutzendweise filetieren. Die Massen-Hackerei betrachten Sie aus der Vogelperspektive, wobei sich die Kamera jederzeit mit dem rechten Analogstick drehen und zoomen lässt. Jede der vier Charakterklassen (Kämpfer, Zauberin, Schurke, Druide) verfügt über individuelle Eigenschaften, Spezialfähigkeiten und Waffen. Die Möglichkeit, die „X"-, „Y"- und „B"-Tasten im Kampf ruck, zuck mit Spezialmanövern zu belegen, macht auch Laune. Besonders geil wird es, wenn Sie sich bis zu vier Freunde ins Getümmel stürzen. (AI)



DUNGEONS & DRAGONS: HEROES

HERSTELLER: Wizards of the Coast/Atari
INFO: www.dandheroes.com
WERTUNG: ★★★★

007 statt 08/15!

Wenn Brosnan pierct und Heidi klumpt, kann das nur eines bedeuten: JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS bietet nur 2.126 Stars weniger als Hollywoods Walk of Fame.



»Afterburner: Proktologe machtlos.«



»James Bondage: Freier im Anmarsch.«

Xbox | Pierce Brosnan, Heidi Klum und Willem Dafoe sind die Hauptdarsteller in EAs *James Bond 007: Alles oder nichts*. Die Entwickler haben die Mega-Stars digitalisiert und verliehen deren virtuellen Zwillingen zudem ihre Originalstimmen, um ein filmreifes Erlebnis zu garantieren. In spielerischer Hinsicht geht es ebenso protzig zur Sache: Es gibt wohl wenige Titel, die so abwechslungsreich sind wie EAs Agenten-Spektakel. Als 007 retten Sie die Welt nicht nur zu Fuß, sondern auch per Auto, Motorrad, Hubschrauber oder Panzer. Logisch, dass Qs Gimmicks ebenso wenig zu wünschen übrig lassen – was keinesfalls auf die doofe Zielerfassung zutrifft, die einem viele Schießereien vermiest. (AI)



JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS
HERSTELLER: Redwood Shores/Electronic Arts
INFO: www.everythingornothing.co.uk
WERTUNG: ★★★½

Bitte freimachen!

Verliebt, verlobt, verschleppt. In CASTLEVANIA retten Sie als Leon Belmont Ihre Alte aus den Klauen eines noch älteren Vampirfürsten. Alter Schwede! Nein, Rumäne.



»Endlich gefunden: roter Faden.«



»Susan Stahnke: Armspiegelung.«

PS2 | Ihre Verlobte ist weg. Entführt. Statt wie ein Mann die Sache der Polizei zu überlassen und sich mit einer Flasche Pils vor den Fernseher zu pflanzen, zieht Baron Leon Belmont auf eigene Faust los. Pardon, er ist ja nicht mehr Baron. Auf den Titel verzichtet Leon zu Spielbeginn. Nach zwei farblosen Ausflügen auf dem Nintendo 64 bläst Konami wieder frischen Wind in die müden Abenteurer-Knochen. Im Schloss eines Vampirs gerben Sie als einfacher Bürger mit einer Peitsche und einem magischen Handschuh Ungeheuern das Fell. Alteingesessene *Castlevania*-Fans mögen die Rollenspiel-Elemente vermissen, trotzdem ist der *Devil May Cry*-Action-Mix sein Geld wert. (JO)



CASTLEVANIA
HERSTELLER: Konami CE Tokyo/Konami
INFO: www.konami-europe.com
WERTUNG: ★★★★

MARIO & LUIGI: SUPERSTAR SAGA



»Die Kelly Family fing einst in der Fußgängerzone an.«

GBA | Hexe Lugmilla aus dem Bohnenland hat die Stimme von Prinzessin Peach geklaut. Was zunächst wie ein Kindergeburtstagsspiel klingt, macht auf den zweiten Blick einen hervorragenden Eindruck. Das leichte Partner-Rollenspiel mit den beiden Superstars Mario und Luigi ist umfangreich und extrem unterhaltsam. (JO)



HERSTELLER: Alphadream-Corporation/Nintendo
INFO: www.nintendo.de



WERTUNG: ★★★★½

MARCEL DESAILLY PRO SOCCER





»Original und Fälschung: Finden Sie drei Fehler!«

N-Gage | Marcel Desailly kickt für das französische Nationalteam. Sie kicken für sich selbst. Wer sich auskennt, errät auch leicht die realen Namen der übrigen Fantasiefußballer. In Pokal, Liga und Länderspielen erwarten Sie ein harter Schiri und ein gemächlicherer Spielverlauf als bei *FIFA 2004*. (JO)



HERSTELLER: gameloft/Nokia
INFO: www.n-gage.com
WERTUNG: ★★★

METAL ARMS



»Terminator 4: niedrigeres Budget.«

Xbox | Große Namen sind nicht alles. *Metal Arms* zum Beispiel kennt kein Schwein. Trotzdem sollten Sie es mögen. Als Knuddel-Droide Glitch kämpfen Sie gegen eine Roboterarmee. Die 50 Levels bieten pralle Endgegner und abwechslungsreiche Ballereien. Inklusive Vierspielermodus. (JO)



HERSTELLER: Swingin' Ape Studios/Vivendi
INFO: www.swinginape.com/metalarms
WERTUNG: ★★★★

DESTRUCTION DERBY ARENAS



»Frauenparkplätze.«

PS2 | Autos schrotten und dafür belohnt werden – ein Traum. Jetzt kehrt das bekannte Spiel auf die PlayStation zurück. Neben guten Platzierungen kommt es darauf an, im *Tony Hawk*-Stil mit Stunts zu glänzen. Im Zerstörungsrausch verzeihen Sie schon mal das schwammige Fahrverhalten. Hauptsache, es scheppert! (JO)

HERSTELLER: Studio 33/Sony
INFO: www.ddarenas.com
WERTUNG: ★★★½

SPIELER FORUM

Schöne Ritterwochen!



»Job-Offensive in Amerika: Farbige dürfen Brennstäbe entsorgen.«

Auch beim zweiten Kapitel der PCA-ADVENTURES kämpfen Sie wieder Seite an Seite mit den Deppen der PC-ACTION-Redaktion. Nein, Rebecca Ritter ist nicht mit dabei.

Neverwinter Nights | Stellen Sie sich vor, Sie stehen an der Supermarktkasse und hinter Ihnen legt Ahmet Iscitürk seine Pornohefte aufs Band. Da geht Ihnen vor Freude bestimmt der Hosenstall auf. Oder würden Sie Ihren Lieblingsredakteur nicht gerne mal in freier Wildbahn treffen? Leider belegen neueste Statistiken, dass die Wahrscheinlichkeit für dieses Ereignis in etwa so gering ist wie ein Sechser im Lotto. Kein Wunder, schließlich arbeitet ein PCAler rund um die Uhr. Geschlafen wird – wenn überhaupt – auf Feldbetten im staubigen Firmenkeller. Aber seien Sie nicht traurig. Wir spendieren Ihnen diesen Monat ein kostenloses Date mit der Redaktion. Rein virtuell versteht sich. Und zwar im zweiten Kapitel des bescheuertsten Mods der Welt. Welcher das ist? *PCA-Adventures* für *Neverwinter Nights* natürlich. Was haben Sie denn gedacht?

RETTER IN NOT

Ohne große Umschweife geht's bei Teil 2 – *A new Enemy* – zur Sache. Unbekannte greifen das befreundete Lager der Waldelfen an! Lord Bigge fackelt nicht lange und schickt Sie und Harald Fränkel los, um dem Spuk ein Ende zu bereiten. Als Sie ankommen, sind die Bösewichte dummerweise bereits über alle Berge. Also schauen Sie bei den Jungs und Mädels vom PC-Games-Clan vorbei. Vielleicht wissen die ja was. Aber wie im echten Leben sind die Kollegen keine große Hilfe. Ganz im Gegenteil. Christian Müllers Truppen stecken bis zum Hals in Schwierigkeiten. Genauer gesagt in einem Bandenkrieg. Wie gut, dass Sie die Axt eingepackt haben ... Und, konnten wir Ihr Interesse an *PCA-Adventures 2* wecken? Dann werfen Sie gefälligst die DVD ins Laufwerk und installieren Sie diesen Ausnahme-Mod. Sie werden es nicht bereuen! BENJAMIN BEZOLD

Info:
www.dragon-productions.de


»Jahresversammlung der Teppichluder.«


»Ein Blick ins Lager der PC Games: Ein Langer stellt sich bei Christian Müller und Petra Fröhlich vor.«



Mod zu: Neverwinter Nights
Autor: Dragon Productions
Filenamen: PCA-Adventures.exe, PCAA-Kapitel 2.exe
Voraussetzung: Neverwinter Nights + Add-on Die Schatten von Udernzit
Pro + Contra:
+ Filmreife Story
- Ohne Rebecca Ritter

Fazit: „Ein Freudenfest für PCA-Fans"

INTERVIEW „WIR WOLLTEN SICHERGEHEN, DASS DIE SPIELER RUHIG SCHLAFEN KÖNNEN."

Obwohl Kapitel 1 von allen Seiten großes Lob erntete, verließen Benjamin Spang kurz nach der Veröffentlichung die wichtigsten Mitarbeiter. Aber der Dragon-Productions-Boss ließ sich nicht unterkriegen und entwickelte Teil 2 beinahe im Alleingang. Respekt!

PC ACTION Wie bekloppt muss man eigentlich sein, einen Mod mit den PCA-Redakteuren als Hauptcharakteren zu basteln?

BENJAMIN SPANG: Ich bin ziemlich bekloppt und habe auch häufig solche dummen Ideen. Solange es den Leuten Spaß macht und ich keinen ernsthaft damit verletze, geht das auch in Ordnung.

PC ACTION Wie sehen eure Zukunftspläne aus. Plant ihr weitere Teile? Oder wollt ihr gar eine ähnliche Erweiterung für ein anderes Spiel, etwa den Darth-Fränkel-Mod für *Jedi Academy* basteln?

BENJAMIN SPANG: *PCA-A* wird eine Trilogie! Also müsst ihr noch ein drittes Kapitel über euch ergehen lassen. Danach werden wir wahrscheinlich ein völlig anderes Projekt machen und euch endlich in Ruhe lassen *g*. Ich habe schon eine gute Projektidee, aber diese bleibt noch geheim!

PC ACTION Die Resonanz auf das erste Kapitel muss überwältigend gewesen sein. Sonst hättet ihr doch bestimmt keinen zweiten Teil entwickelt, oder?

BENJAMIN SPANG: Seit dem 16. Juni 2003 ist das erste Kapitel über 1.250 Mal heruntergeladen worden. Für uns ist das ein überwältigender Erfolg! Aber wir hätten natürlich auch so das zweite Kapitel in Angriff genommen.

PC ACTION Bei unserem letzten Gespräch im Sommer hast du gemeint, du denkst über Nacktszenen für die Fortsetzung nach. Wie sieht's aus? Dürfen sich unsere Leser diesmal auf heiße Bettspielchen mit Herrn Sauerteig freuen?

BENJAMIN SPANG: Ich muss euch wieder enttäuschen! Wir wollten sichergehen, dass die Spieler auch in Zukunft noch ruhig schlafen können. Aber ich werde nackte Tatsachen bei der Planung des dritten Kapitels berücksichtigen und gegebenenfalls umsetzen!

»Haarschnitt: Modell „Nachttopf".«

PC ACTION Wo wir schon mal beim Thema sind. Wann feiert bei *PCA-A* endlich Rebecca Ritter ihren Einstand?

BENJAMIN SPANG: Um ehrlich zu sein: Rebecca habe ich ganz vergessen. Aber ich habe schon großartige Ideen, wie sie im dritten Kapitel auftauchen könnte.

PC ACTION Welche Rolle spielt unser Schwestermagazin *PC Games* in Kapitel 2? Beziehen die Redakteure wie im echten Leben von ihren Kollegen Prügel?

BENJAMIN SPANG: Euer Schwestermagazin ist einfach ein befreundeter Clan, der euch im Kampf gegen die bösen Österreicher, Dreckball-Z-Monster und BPjM-Zombies unterstützt!

PC ACTION Was war das größte Problem bei der Entwicklung?

BENJAMIN SPANG: Das größte Problem war, dass drei hervorragende Teammitglieder nach dem ersten Kapitel ausgestiegen sind. Das hat natürlich an meiner Motivation gekratzt. Aber ich habe mich schließlich zusammengerissen und Kapitel 2 innerhalb von vier Monaten alleine fertig gestellt.

PC ACTION Wie viele Mitarbeiter sind derzeit bei Dragon Productions tätig? Sucht ihr Verstärkung?

BENJAMIN SPANG: Derzeit sind wir zu viert: Christopher Douglas, Mark Höfert, Sven Schneider und ich. Zwei neue Mitglieder absolvieren momentan ihre Probezeit. Verstärkung suchen wir dennoch. Wer Bock hat, kann sich gerne per Post oder E-Mail bei uns melden *(Adressen stehen in der PCA-A-Anleitung auf der DVD)*.

Gib Acht!

Das XMP COMMUNITY PACK enthält sechs Mutatoren und acht hübsche Karten.



»Www.kugel.de: Serverraum.«

Unreal 2 XMP | *Unreal 2 XMP* erfreut sich größter Beliebtheit. Kein Wunder, schließlich ist der Mehrspielerpart für Legends Ego-Shooter gratis. Ebenfalls für lau gibt es im Netz eine Beta-Version des XMP Community Packs. Neben acht hübschen Karten erwarten Sie sechs interessante Mutatoren. Eines dieser Programme schmeißt automatisch untätige Spieler vom Server (Idler), ein anderes verleiht dem Artefakt-Träger mehr Macht. Sehr sinnvoll. Das 104 Megabyte große XMP Community Pack stammt übrigens aus der Feder ehemaliger *Unreal 2 XMP*-Beta-Tester und steht im Internet zum Download bereit. BENJAMIN BEZOLD

Info: http://xmp.beyondunreal.com

INHALT

WAS WILLST DU?

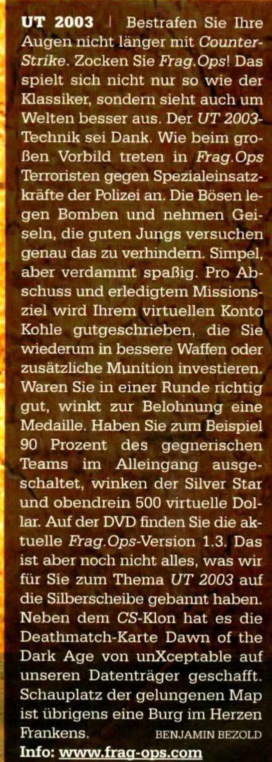
Sie kennen einen brillanten Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an bb@pcaction.de.

GEH INS NETZ!

Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf pcaction.de, sondern auch bei den Kollegen von eXtreme Players. Seit 1999 verfolgt das elfköpfige Team ein Ziel: die Nummer 1 der deutschen Online-Magazine zu werden. Wir finden, eXtreme Players ist nahe dran. Wollen auch Sie Ihren Teil zur Erfolgsstory beitragen, schicken Sie eine Bewerbungsmail mit Arbeitsproben an info@extreme-players.de.
So, und jetzt statten Sie unserem Kooperationspartner www.extreme-players.de gefälligst einen Besuch ab!

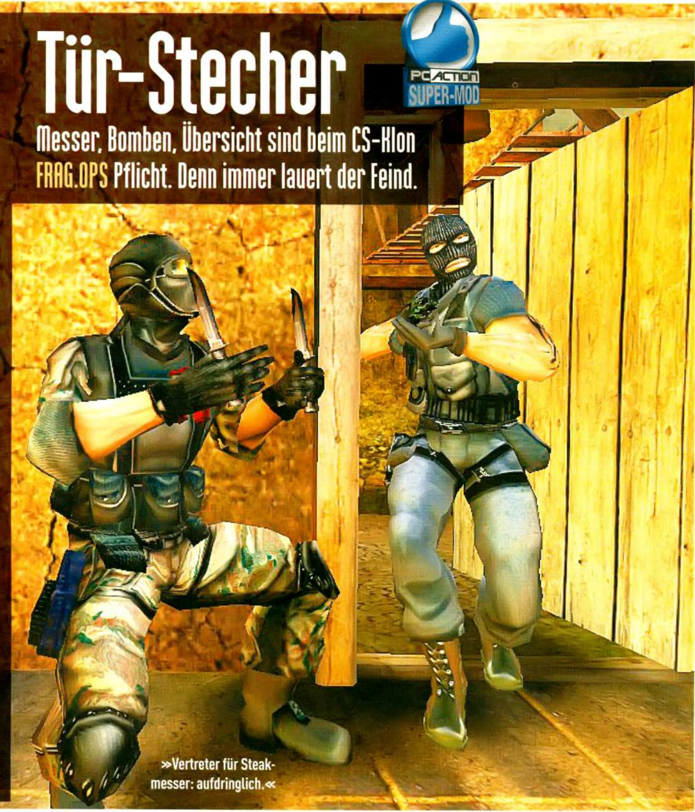
Tür-Stecher

Messer, Bomben, Übersicht sind beim CS-Klon FRAG.OPS Pflicht. Denn immer lauert der Feind.



UT 2003 | Bestrafen Sie Ihre Augen nicht länger mit *Counter-Strike*. Zocken Sie *Frag.Ops*! Das spielt sich nicht nur so wie der Klassiker, sondern sieht auch um Welten besser aus. Der *UT 2003*-Technik sei Dank. Wie beim großen Vorbild treten in *Frag.Ops* Terroristen gegen Spezialeinsatzkräfte der Polizei an. Die Bösen legen Bomben und nehmen Geiseln, die guten Jungs versuchen genau das zu verhindern. Simpel, aber verdammt spaßig. Pro Abschuss und erledigtem Missionsziel wird Ihrem virtuellen Konto Kohle gutgeschrieben, die Sie wiederum in bessere Waffen oder zusätzliche Munition investieren. Waren Sie in einer Runde richtig gut, winkt zur Belohnung eine Medaille. Haben Sie zum Beispiel 90 Prozent des gegnerischen Teams im Alleingang ausgeschaltet, winken der Silver Star und obendrein 500 virtuelle Dollar. Auf der DVD finden Sie die aktuelle *Frag.Ops*-Version 1.3. Das ist aber noch nicht alles, was wir für Sie zum Thema *UT 2003* auf die Silberscheibe gebannt haben. Neben dem *CS*-Klon hat es die Deathmatch-Karte Dawn of the Dark Age von unXceptable auf unseren Datenträger geschafft. Schauplatz der gelungenen Map ist übrigens eine Burg im Herzen Frankens. BENJAMIN BEZOLD

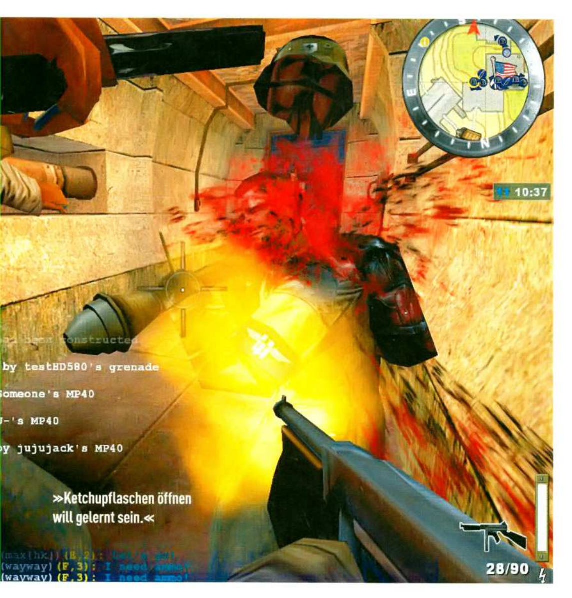
Info: www.frag-ops.com www.extreme-players.de



»Vertreter für Steakmesser: aufdringlich.«

Bierischer Ernst

Diesen Monat dreht sich bei unserem ENEMY TERRITORY MAP-PACK alles um den Gerstensaft.



»Ketchupflaschen öffnen will gelernt sein.«

RtCW: Enemy Territory | Gute Nachrichten von der *Enemy Territory*-Front. Splash Damage hat endlich den Quellcode von *Enemy Territory* rausgerückt. Somit steht der Programmierung der ersten Erweiterungen nichts mehr im Weg. Silicon Ice Development will zum Beispiel den beliebten *Q3*-Mod *Urban Terror* für *Enemy Territory* veröffentlichen. Und die Jungs vom Clan RW basteln bereits an der Full-Conversion *Realistic War*. Bis diese (hoffentlich) geilen Teile fertig sind, wird noch etwas Zeit vergehen. Diese überbrücken Sie am besten mit unserem Map-Pack (auf DVD). Lenken Sie Ihren Blick unbedingt mal auf die Karte Starkbier. Hier versuchen die Amis, den Deutschen eine geheime Bierbrauformel zu stehlen, um deren Truppenmoral zu untergraben. Witzig! BENJAMIN BEZOLD

Info: www.planetwolfenstein.de

AUF DVD

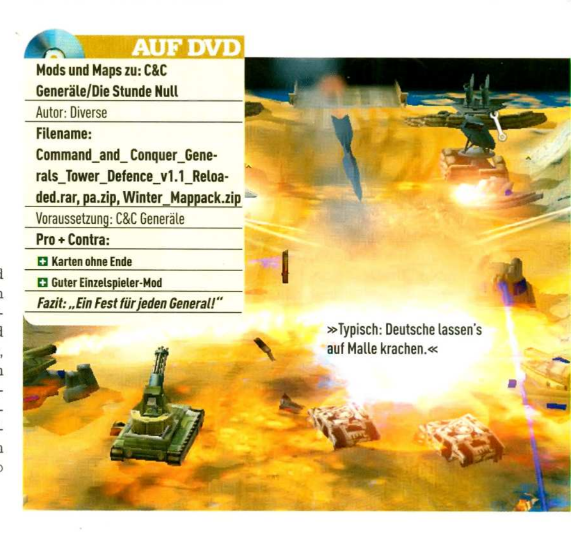
Maps zu: Enemy Territory
Autor: Diverse
Filename: planetwolfenstein.de_et_map-pack4.zip
Voraussetzung: Enemy Territory
Pro + Contra:
+ 5 gelungene Karten
− Noch recht wenig Spieler
Fazit: „Was für ein Kartenfest!“

Zum Brechen

Bei TOWER DEFENSE dürfen nicht mehr als 20 gegnerische Einheiten Ihre Verteidigungslinien durchbrechen.

C&C Generäle | Hobby-Generäle haben diesen Monat allen Grund zur Freude. Den noobs@work sei Dank. Neben 38 gelungenen Karten haben uns die Mod-Spezialisten mit der neuesten Version ihrer Erweiterung *Tower Defense* versorgt. Wie es sich für einen guten Mod gehört, wartet *Tower Defense* nicht nur mit überarbeiteten Einheiten, sondern auch mit einem nagelneuen Spielmodus auf. Dort schlüpfen Sie in die Rolle des Verteidigers, stampfen haufenweise Abwehrstellungen aus dem Boden und fangen die Angriffswellen des Computers ab. Brechen 20 Einheiten durch, ist die Partie verloren. Eine kniffligeAngelegenheit, die übrigens nur im Einzelspielermodus mit den originalen *Tower Defense*-Karten funktioniert. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.noobs-at-work.net
www.extreme-players.de



AUF DVD

Mods und Maps zu: C&C Generäle/Die Stunde Null
Autor: Diverse
Filename:
Command_and_Conquer_Generals_Tower_Defence_v1.1_Reloaded.rar, pa.zip, Winter_Mappack.zip
Voraussetzung: C&C Generäle
Pro + Contra:
+ Karten ohne Ende
+ Guter Einzelspieler-Mod
Fazit: „Ein Fest für jeden General!"

»Typisch: Deutsche lassen's auf Malle krachen.«



»Holländer verteidigen ihr Gras mit allen Mitteln.«

Nordentlich!

In SILENT HEROES tragen Schweden und Norwegen ihr Nord-Derby aus.

Battlefield 1942 | Schweden und Norweger sind sich in etwa genauso grün wie Kölner und Düsseldorfer oder Nürnberger und Fürther. Was machen also die Knäckebrote, wenn sie einen *Battlefield*-Mod programmieren? Genau! Sie nehmen ihre nordischen Kollegen in *Silent Heroes* voll auf die Elch-Hörner. Zur Story: Da sich die Irak-Krise länger hinzieht als erwartet und die USA mal eben Syrien in die Steinzeit bombt, kämpft die NATO volle Pulle um die Stabilisierung der inneren Sicherheit im Nahen Osten. Also nutzen die Schweden die Gunst der Stunde und marschieren mit einer Spezialarmee in Norwegen ein. Ein heißer Kampf im Schnee entbrennt … Auf unserer DVD finden Sie die aktuelle Version von *Silent Heroes*. Aber Vorsicht! Es besteht Suchtgefahr. Sie wollen mehr zum Thema *Battlefield 1942*? Dann statten Sie unseren Kollegen von battlefield-1942.net einen Besuch ab. Dort erwarten Sie aktuelle News-Meldungen und eine riesige Download-Sektion mit allen wichtigen *Battlefield*-Mods. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.silentheroes.se
www.battlefield-1942.net

AUF DVD

Mod zu: Battlefield 1942
Autor: Team Silent Heroes
Filename:
BattleField-1942_net_pack.exe
Voraussetzung: Battlefield 1942
Pro + Contra:
+ Abgedrehte Story
+ Noch einige Bugs
Fazit: „Eine echte Alternative zu Desert Combat!"

Forsch!

In SCIENCE & INDUSTRY entführen Sie beherzt gegnerische Wissenschaftler, um Ihre Forschung anzukurbeln.

Half-Life | Es gibt Menschen, die können keine *Half-Life*-Mods mehr sehen. Stevie Wonder oder Corinna May zum Beispiel. Doch auch der Verfasser dieser Zeilen, Gaming-Legende Ahmet Iscitürk, gehört dieser Bevölkerungsgruppe an. Zitat: „Ich möchte mit den Moddern nicht zu hart ins Gericht gehen, Mylady. Dadurch würde ich diesen engagierten Geschöpfen wirklich Unrecht tun und das wäre unangebracht. Sind sie es doch, die uns frohen Mutes die mannigfaltigsten Spielfreuden bescheren, ohne uns enormen Arbeitsaufwand in Rechnung zu stellen! Ja, nicht die Modder sind schuld, wenn sich unsereins an altmodischen *HL*-Mods gütlich tun muss. Sierra soll uns endlich den Thronfolger bescheren! Doch geb ich gern zu, dass *Science & Industry* vermochte, mir die Zeit mit Kurzweil zu vertreiben. Jetzt möcht ich mich entschuldigen und in mein Gemach entschwinden!" Was ich, die osmanische Fettbacke, Ihnen mitteilen wollte, lässt sich auch in verständliche Worte fassen. *Science & Industry* basiert auf der *Half-Life*-Engine und sieht entsprechend alt aus. Doch spielerisch geht es frisch zur Sache. Jeder Spieler verfügt über eine Manufaktur, in der Wissenschaftler Waffen erforschen und herstellen. Je mehr Wissenschaftler Sie im Team haben, desto schneller werden Waffen fabriziert. Kurz: Entführen Sie die Akademiker und tragen Sie diese in Ihre eigene Fabrik! Klingt super? Ist es auch! AHMET ISCITÜRK

Info: http://planethalflife.com/si
www.extreme-players.de

»Gerhard Schröder noch tragbar?«

AUF DVD

Mod zu: Half-Life
Autor: Diverse
Filename:
Science & Industries 0.97b.exe
Voraussetzung: Half-Life
Pro + Contra:
+ Coole Spielidee
+ Abwechslungsreich
Fazit: „Ein Mod, der Wissen schafft!"

Verflucht! Noch mal.

Das Fan-Projekt BAPHOMET'S FLUCH 2.5 füllt die Lücke zwischen Teil 1 und 2 des beliebten Adventures.

Baphomets Fluch 2.5 | Sie fanden, *BF 3: Der schlafende Drache* war zu modern? Sie wünschen sich den 2D-Glanz vergangener Tage zurück? Dann dürfte *Baphomets Fluch 2.5* genau Ihr Ding sein! Das Fan-Projekt wird seit geraumer Zeit von Mindfactory entwickelt und gedeiht prächtig. Dabei handelt es sich nicht um eine Modifikation, sondern um ein eigenständiges Spiel. Wer ein billiges Popel-Dings erwartet, irrt sich gewaltig. *BF 2.5* wird was richtig Großes, sonst würden ja wohl kaum die Originalsprecher der beliebten Adventure-Serie ehrenamtlich an dem Projekt mitarbeiten, oder? Storytechnisch ist die Sache zwischen dem zweiten und dem dritten Teil angesiedelt – wie auch der Name unschwer vermuten lässt. Ende 2004 peilt man als Veröffentlichungstermin an, doch schon jetzt gibt's bei uns einen kleinen Vorgeschmack in Form eines Trailers. Viel Spaß damit! AHMET ISCITÜRK

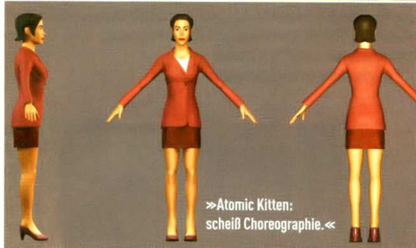
Info: www.baphometsfluch25.de



»Das ist der Keller, in dem sich das Niveau der PC ACTION gerade befindet.«

AUF DVD

Trailer zu: Baphomets Fluch 2.5
Autor: Mindfactory
Filename: Trailer2.zip
Voraussetzung: Windows Media-Player
Pro + Contra:
+ Geile Mucke!
+ Viele Bilder!
Fazit: „Lieber Spiele-Trailer als Spielertrainer!"



»Atomic Kitten: scheiß Choreographie.«

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S 'N DA?
SPIELE & MODS		
Alles	www.extreme-players.de	Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players" ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles und das finden wir schön!
Rainbow Six	www.RainbowSix.org	Alles, was mit *Rainbow Six* zu tun hat, wird von Herbert Mrha (Schreibt sich wirklich so!) aufgearbeitet!
Splinter Cell	www.splintercelluniverse.de	Ubisofts Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt's alles zu dem Thema.
Alles	www.00network.org	Die Doppelnullen widmen sich hier vielen Themen des Lebens. Es gibt eben nicht nur *Counter-Strike* auf der Welt.
Battlefield 1942	www.battlefield-1942.net	Alles zum Thema *Battlefield* und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab!
Battlefield 1942	www.panzerfahren.de	Der Name der Seite ist zwar doof, doch dafür ist der Inhalt eine echte Bereicherung für die Datenautobahn!
Alles	www.modguide.de	Diese Seite informiert Sie über so ziemlich alles, was in der Modding-Szene abgeht. Eine echte Perle im WWW-Dschungel!
Mafia	www.thirdperson.de	Hier gibt es alle News, Files und Tools zu den beliebtesten Third-Person-Titeln. *Splinter Cell*? *Mafia*? *Hitman*? Hier werden Sie fündig!
Half-Life 2	www.Halflife-2.INFO	Wenn es um *Half-Life 2* geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Website genau richtig.
Warcraft 3	www.warcraft.de	Alles, was man über den Echtzeit-Knaller wissen muss, finden Sie auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
GTA 3	www.planetgta3.de	Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich *GTA 3* zu einem der beliebtesten Games des Jahres. Hier gibt's alles für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalflife.com/modcentral	Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht!
Counter-Strike	www.halflife.de	Alles zum Thema *Half-Life* und *Half-Life 2*. Schon jetzt ein Klassiker im World Wide Web!
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Page der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heiße Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier gibt's so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
Firearms	www.firearmsmod.de	Offizielle deutsche Seite. Surfen Sie auf diese Homepage, falls Sie etwas über diesen *Half-Life*-Mod wissen oder ihn saugen möchten.
Operation Flashpoint	www.ofp-editing.de	Das Eldorado für alle Hobby-Kartenbastler
FIFA	www.fifa-news.de	Wer auf EAs Fußball-Serie abfährt, muss sich diese Seite bookmarken. Selbst Lothar Matthäus findet sie total spitze!
MoH: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fan-Seite zu *MoH: AA* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Serious Sam 2	www.serioussam.de	Höchst offizielle Seite. Hier könnten Sie alle Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden würden.
Jedi Knight	www.darth-sonic.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das *Star Wars*-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Enemy Territory	www.planetwolfenstein.de	Die größte deutsche Fanseite für *Enemy Territory*. Sehr aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps.
Flight Simulator	www.flugsimulation.com	Große Webseite zu Microsofts *Flight Simulator*-Serie. Hier finden Sie neben News auch neue Flugzeuge und Szenarien.
XIII	www.XIII-theGame.net	Diese Fanseite ist Ubisofts Comic-Shooter *XIII* gewidmet. Wenn demnächst Mods zu *XIII* erscheinen, erfahren Sie es hier als Erstes.
PES 3	www.proevolutionline.com	Hier finden Sie alles zur Nummer 1 unter den Fußballspielen.
COMMUNITY		
Clan-Seite	www.mymtw.de	Die Seite des erfolgreichsten deutschen Clans mTw.aTn. Sehr informativ und immer auf dem neuesten Stand. Ein Pflichtbesuch für Sie!
Clan-Seite	www.schroet.de	Die Homepage des bekannten Clans Schroet Kommando. Auch hier gibt es allerlei rund um das Thema *Counter-Strike*.
Szene-Seite	www.cs-scene.de	Viele Neuigkeiten aus der Clan-Szene. Surfen Sie auf diese Seite, um zu erfahren, was in der Community abgeht.



»Um auch rechtsradikale Spieler anzusprechen, wurden braune Wegflächen implementiert.«



»Noch mysteriöser: eckige Kornkreise.«

Neverball

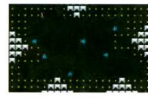
Bei *Neverball* wird Ihnen schlecht. Zumindest wenn Sie zu den Menschen gehören, die schon beim Anblick eines Waschmaschinenfensters nach den Reisetabletten greifen. *Neverball* ist nämlich ein Spiel, bei dem Sie einen Ball lenken, indem Sie mit der Maus den Boden in alle Himmelsrichtungen kippen. Das läuft etwa so ab wie bei diesen Holzkisten, die Sie sicher auch noch von früher kennen und bei denen man das Spielfeld kippen musste, um eine Metallkugel durch einen Löcherparcours zu jonglieren. Am PC können Sie zusätzlich mit den Maustasten den Kamerawinkel justieren. Das macht tatsächlich Laune. Ziel ist es, mit dem schwarzweißen Ball Münzen einzusammeln und zum jeweiligen Levelausgang zu rollen. 25 Karten gilt es zu meistern. Um *Neverball* zu genießen, benötigen Sie eine Grafikkarte, die OpenGL unterstützt, und einen Rechner mit mindestens einem Gigahertz Prozessor-Power.

JOACHIM HESSE

Info: www.icculus.org/neverball



Programmierer Robert Kooima leistete mit *Neverball* ganze Arbeit. Das Spiel ist fantastisch spielbar. Solange Sie die uninspirierte Fahrstuhlmusik ignorieren. Für 3D-Achterbahnfreunde ein echter Glücksgriff.

	Titel	Story	Spielt sich wie	Download und Fazit
	BLOB ATTACK 1 Action 9,2 MByte (Spiel auf DVD)	Sie steuern einen Hupfi. Hupfis sind grüne Wackelpudding-Wesen mit großen Augen. Verfolgt werden die Hupfis von Schreckschrauben. Mit Blobs können Sie die sprengen („Shift"-Taste). Alles klar?	*Bomberman* für Lemminge	www.witchworld-interactive.de.vu Eier aufsammeln, Schreckschrauben vernichten – ein herrlich sinnloses Spiel für bis zu zwei Spieler
	**BLOB ATTACK 2** Action 3,7 MByte (Spiel auf DVD)	Böse Schafe streben die Weltherrschaft an. Dafür brauchen sie Gold. Viel Gold. Sie können das mit Ihrem Hupfi verhindern. Der ist diesmal rot statt grün. Mit Blobs sprengen Sie die Schafe.	So ähnlich wie *Blob Attack 1*	www.witchworld-interactive.de.vu Wir haben es immer gewusst: Schafe zu sprengen, ist ein Segen. Schöne Beta-Version mit Leveleditor.
	**ESCAPE** Geschicklichkeit 1,3 MByte (Spiel auf DVD)	Sie lenken ein Männchen mit blauer Mütze, rotem Pulli und grüner Hose durch zahlreiche Levels. Warum, wissen wir auch nicht. Jedenfalls sollten Sie dabei Münzen aufsammeln und Käfern ausweichen.	*Boulder Dash*, nur dass Sie nicht graben müssen	- Zwar fängt das Spiel leicht an, die höheren Levels fordern jedoch Konzentration und Timing. Trotz Mickergrafik gelungen.
	**PAC32K** Action 0,1 MByte (Spiel auf DVD)	Rote, grüne, gelbe und blaue Geister verfolgen Sie. Sie dürfen endlich mal alles fressen, was Sie sehen. Nur nicht die Geister. Zumindest nicht ohne Power-Pille. Denn sonst ist das Spiel vorbei. Sieben flotte Levels.	Ein Spiel mit einem gelben Pillenfresser. Der Name fällt uns gerade nicht ein.	www.crew99.com Pillenschlucken ohne Reue. Nicht nur Techno-Fans dürfte dieser *Pac Man*-Klon Freude machen.
	**PIKKU-UKOT MESOO** Action 4,1 MByte	Zwei bis drei Spieler beharken sich mit MGs, Granaten, Flammenwerfern und anderen Mordinstrumenten. Allerdings nur in Spar-Optik mit 320x200 Bildpunkten. Also ganz schön pixelig, das Spiel aus Finnland.	*Soldat*, das wir auch schon auf der Cover-CD hatten	www.10tons.org Ballern im Retro-Look: Trotz grauenhafter Grafik drängelt es sich mit drei Leuten gesellig vor der Tastatur.
	**SCHNELL SCHREIBEN** Geschicklichkeit 0,7 MByte (Spiel auf DVD)	Dieses Programm kommt direkt aus der Hölle. Unser Chefredakteur zwingt uns täglich, endlose Buchstabenkombinationen von der schwarzen Leiste abzutippen, um unsere Fingerfertigkeit zu trainieren.	Eine Schreibmaschine, die weiß, was sie will	www.ab-tools.de Es gibt Punkte, der Schwierigkeitsgrad steigt und unser Rekord mit Zwei-Finger-Suchsystem liegt bei 976.
	**TEMPELJAGD** Action 2,8 MByte (Spiel auf DVD)	Moskitos, Schlangen, Gorillas, Löwen, Frösche, Skorpione, Eidechsen, Fleisch fressende Pflanzen, Bananen ... wer kann da die Fadenkreuz-Action noch mit *Moorhuhn* vergleichen? Antwort: wir.	*Moorhuhn* im Dschungel	www.holidaygames.net Linke Taste: schießen, rechte: nachladen. Das überfordert niemanden und ist sogar sauber programmiert.

Sie kennen weitere exzellente Gratisspiele oder haben sogar selbst ein Meisterwerk programmiert? Melden Sie sich unter gratisspiele@pcaction.de!

Galaktisches Angebot

Wer jetzt für PC Action einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als kostenloses Dankeschön die Weltraumsimulation „X 2 – Die Bedrohung".



Kämpfen Sie gegen den Abschaum des Weltalls und gestalten Sie Ihr eigenes Universum. Die heißersehnte Fortsetzung des erfolgreichen *X – Beyond the Frontier* verwöhnt Fans anspruchsvoller Weltraum-Simulationen mit fantastischen Grafiken, einer bombastischen Surround-Soundkulisse sowie einer fast unüberschaubaren Vielzahl von Handlungsmöglichkeiten in einem völlig freien Universum. Doch auch Gelegenheitspiloten sollten einen Blick riskieren: Neben dem gewohnt dynamischen Universum mit seinen unzähligen Karrieremöglichkeiten (u. a. Pirat, Söldner, Händler, Fabrikbesitzer...) setzen die deutschen Entwickler von EGOSOFT diesmal verstärkt auf starke Charaktere und eine spannende Storyline, welche auch Neulingen einen idealen Einstieg ins X-Universum bietet.

EGOSOFT DEEP SILVER

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277

❐ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/ 12 Ausgaben)

❐ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/ 12 Ausgaben)

❐ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit CD-ROM**
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

X 2 – Die Bedrohung (Art.-Nr. 002437)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwei Jahre und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Action.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

PA PR 10

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

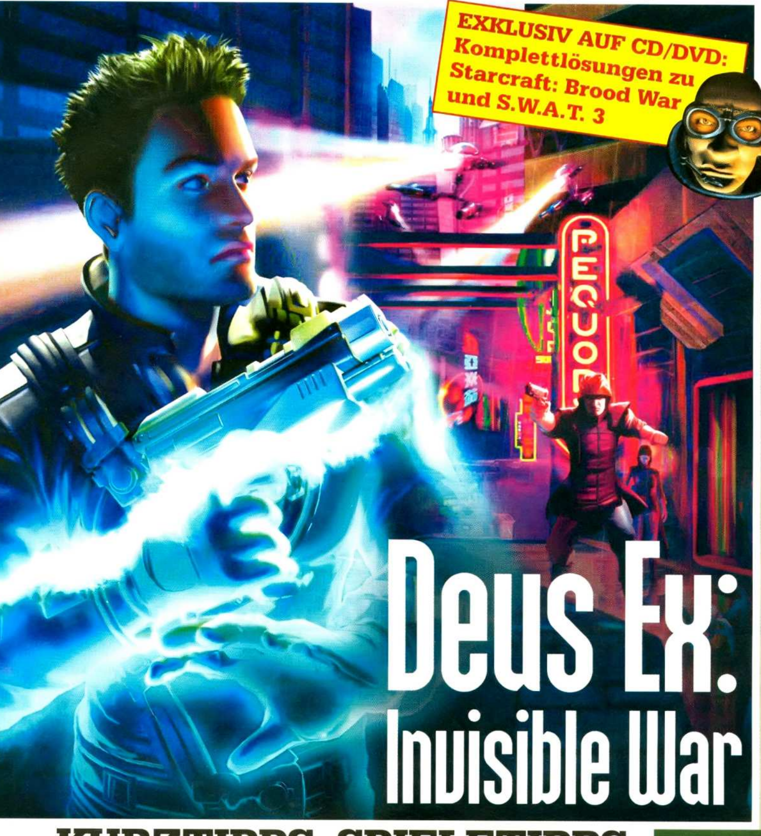
Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



SPIELE TIPPS



EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheats, Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 10 und 50 Euro entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben! Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheat-Programme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC ACTION
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

KURZTIPPS

SPIELETIPPS

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*
TÄGLICH VON 8 BIS 24 UHR
* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

FAX-ABRUF

So funktioniert's: Stellen Sie Ihr Faxgerät auf die Funktion „Faxabruf" (ggf. im Handbuch unter „Faxabruf" bzw. „Faxpolling" nachschlagen). Anschließend wählen Sie die jeweils angegebene Faxnummer plus die entsprechende Nummer der gewünschten Tipps – sofort bekommen Sie die Lösung druckfrisch auf den Tisch. Die Gebühren in Höhe von 1,86 €/Minute werden dann auf Ihrer nächsten Telefonrechnung ausgewiesen.

FAX-DURCHWAHL: 0190-829067-XXX

TITEL	SEITEN-UMFANG	NUMMER
Battlefield 1942: Secret W.	6	008
Call of Duty, Komplettlösung	4	009
Freelancer, Komplettlösung	8	024
Fußballmanager 2004	2	023
Gothic 2, Komplettlösung Teil 1	6	021
Gothic 2, Komplettlösung Teil 2	6	022
Gothic 2: Die Nacht des Raben	4	027
GTA Vice City Monsterstunts	2	013
GTA Vice City Special	8	005
GTA Vice City, Komplettlösung	12	006
HdR: Die Rückkehr des Königs	2	011
Hidden & Dangerous 2, Kompl.	2	029
I.G.I. 2: Covert Strike, Kompl.	6	001
Indiana Jones 6, Komplettlösung	6	004
Jedi Knight: Jedi Academy, KL	8	003
Max Payne 2, Komplettlösung	4	007
Morrowind, Allgemeine Tipps	2	014
Pro Evolution Soccer 3	4	010
Silent Storm, Komplettlösung	4	012
Spellforce, Komplettlösung	12	028
Star Trek: Elite Force 2, Kompl.	6	002
Star Wars Galaxies, Allg. Tipps	4	016
Star Wars: KOTOR	6	017
Tomb Raider: Angel of Darkness	8	026
Vietcong	4	015
Warcraft 3, Kompl. Teil 1	8	019
Warcraft 3, Kompl. Teil 2	4	020
Warcraft 3, Techtree	2	018
Warcraft 3: The Frozen Throne	6	025

Hilf mir mal kurz!

FAR-CRY-DEMO

Öffnen Sie mit der „ ^ "-Taste die Konsole. Per Befehl **„Save_Game"** können Sie nun an jeder beliebigen Stelle Ihr Spiel speichern.

Öffnen Sie im Spielunterverzeichnis **„\Scripts\Default"** die Datei **„GameRules.lua"** mit einem Editor. Verändern Sie dort die Zeile

ai_to_player_damage = { 1, 1, 1, 0.5, 0.5, 0.5 }

zu

ai_to_player_damage = { 0, 0, 0, 0, 0, 0 }.

Nun können Ihnen die bösen Buben nicht mehr ans Leder, da Treffer bei Ihnen keinen Schaden hervorrufen.

»Sauerteigs Hemdchen sehen selbst bei echten Männern doof aus.«


»Links sehen Sie einen Rechten.«

PAX ROMANA

Öffnen Sie das Chat-Fenster mit der Eingabetaste und geben Sie die folgenden Codes ein:

Cheat	Wirkung
wazaa	99.999 Goldstücke
cheatlist	Cheat-Liste aufrufen
drawfps	Bildwiederholungsrate anzeigen



BIONICLE: THE GAME

Erfüllen Sie die folgenden Bedingungen und Sie erhalten die entsprechenden Boni.

Bedingung	Bonus
Alle Lichtsterne einsammeln	Extras freischalten
Spiel mit allen sechs Toas durchspielen	Takua Nuva freischalten

CHICAGO 1930

Die **„F11"**-Taste öffnet die Konsole. Tippen Sie die Cheatcodes ein und bestätigen Sie mit der **Eingabetaste**.

Cheat	Wirkung
Winner	Aktuellen Level gewinnen
Bingo	Mehr Munition
Immunity	Die CPU-Gegner sind unverwundbar.

CASTLE STRIKE


»Coburger Raubkopierer: Panne beim Brennen.«

Öffnen Sie das Chat-Fenster mit der **Eingabetaste**. Jetzt tippen Sie die Codes ein und bestätigen die Eingabe. Die Cheats funktionieren nur im Einzelspieler-Modus. Um den Cheat zu deaktivieren, geben Sie ihn erneut ein.

Cheat	Wirkung
iamsolame	Mission gewinnen
keepemcoming	Unverwundbar
myhomeismycastle	Maximaler Wohnraum
itsgoodtobetheking	10.000 Einheiten von allen Rohstoffen
therock	1.000 Stein
ent	1.000 Holz
gabriel	1.000 Erz
dutyfree	1.000 Gold

DIE SIMS: HOKUS POKUS

Drücken Sie im Spiel die Tastenkombination **„Alt-Strg-Umschalt-C“** und geben Sie die Cheats ein:

Cheat	Wirkung
ROSEBUD	1.000 Geldeinheiten
SET_HOUR x	Uhrzeit („x“ von 0 bis 24)
MAP_EDIT ON/OFF	Karteneditor an-/ausschalten
AUTONOMY x	Grad der Eigenständigkeit („x“ von 0 bis 100)
INTERESTS x	Die Interessen ändern
MOVE_OBJECTS	Jedes Objekt kann bewegt werden.
DRAW_ROUTES ON/OFF	Weganzeige des angewählten Sims an-/ausschalten
VISITOR_CONTROL	Steuerung der Besucher übernehmen
TILE_INFO ON/OFF	Alle Infos über Gegenstände werden ein-/ausgeschaltet.
LOG_MASK	Ereignisse werden protokolliert.
ROUTE_BALLONS ON/OFF	Hinweisschilder an-/ausschalten
GROW_GRASS x	Das Gras wächst („x“ von 1 bis 150).
ROTATION x	Die Kamera wird gedreht („x“ von 0 bis 3).
!	Der letzte Cheat wird wiederholt.

HARRY POTTER: QUIDDITCH WM

Wer bei EAs ungewöhnlichem Sporttitel der Sammelleidenschaft frönt, wird mit hilfreichen Extras belohnt:

Sammelkarten	Extra
35	Nimbus 2001 (schneller Besen)
50	Feuerball (noch schnellerer Besen)
65	Bulgarisches Quidditch-Team

COMMANDOS 3

»Schützenverein: Schießen lernen – Freunde treffen.«

Geben Sie während des laufenden Spiels zügig die Buchstabenfolge **„soyincapaz“** ein, um die Cheats zu aktivieren. Nun können Sie diverse Tastenkombinationen nutzen, um Ihre Commandos zum Erfolg zu führen:

Cheat	Wirkung
STRG+V	Unsichtbarkeit
STRG+Shift+N	Aktuelle Mission überspringen
Shift+X	Ausgewählte Einheit an Mauszeigerposition setzen

TWO THRONES

Drücken Sie im Spiel die **Tab-Taste** und geben Sie den entsprechenden Cheatcode in die Konsole ein.

Cheat	Wirkung
stefanrehn	Unverwundbarkeit
utopia	Die Rebellen geben auf.
manunited	50.000 zusätzliche Geldeinheiten
aik	50.000 Geldeinheiten werden abgezogen.
richardnice	1.000 zusätzliche Siegespunkte
richardbad	1.000 Siegespunkte werden abgezogen.
svensk	CPU-Gegner greifen nicht an
burp	Zufallsereignisse an-/ausschalten
dimmuborgir	Nebel des Krieges an-/ausschalten

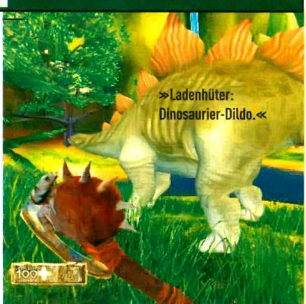
JUDGE DREDD: DREDD VS. DEATH

Wer keinen Nerv hat, sich durch die öden Levels des Spiels zu quälen, dem empfehlen wir folgenden Trick: Loggen Sie sich mit dem Benutzernamen **DREDD** in das interne Computersystem ein. Hier geben Sie **BRUCKEN PLAYING HEROQUEST** ein und beenden das Programm. Jetzt können Sie über das Hilfe-Menü in den nächsten Level springen.

TUROK EVOLUTION

Geben Sie die folgenden Codes im Cheatmenü ein und bestätigen Sie mit der **Eingabetaste**:

Cheat	Wirkung
Fmnfb	Alle Cheats aktivieren
sellout	Alle Levels freischalten
texas	Alle Waffen
emerpus	Unverwundbar
sllewgh	Unsichtbar
madman	Unbegrenzte Munition
heid	Dicke Schädel
hunter	Video abspielen
zoo	Zoo-Level



»Ladenhüter: Dinosaurier-Dildo.«

KURZ & KNACKIG

OUTLAW GOLF

Bei der witzigen Golf-Simulation gibt es einen einfachen Trick: Nennen Sie einen Spieler Golf_Gone_Wild und schon stehen Ihnen alle Kurse und Extras zur Verfügung. OLAF THIELMANN

DEUS EX: INVISIBLE WAR



Im Bonusabschnitt lassen die Hauptcharaktere die Puppen tanzen.

Geheimer Bonusabschnitt: Suchen Sie die UNATCO-Ruinen in Liberty Island auf. Sobald Sie zu den Büroräumen kommen, betreten Sie das Zimmer auf der linken Seite. Schnappen Sie sich die Flagge, die auf dem Boden liegt, und laufen Sie damit in das angrenzende Badezimmer. Stellen Sie die Fahne ab und spülen Sie die Toilette. In dem Bonuslevel dürfen Sie einige witzige Gespräche des Entwicklerteams nachlesen. ANT STEELE

MAX PAYNE 2

In Part 3, Kapitel 4: Dearest of all my friends gibt es ein lustiges Easteregg zu bestaunen. Wenn Sie im oberen Stockwerk auf einen der Fanartikel von Baseball-Bat-Boy schießen, während Vinnie Cognitti zuschaut, wird man von ihm beschimpft. Sehr lustig! STEFFEN SCHNEPF

DIE SIMPSONS: HIT & RUN

Wenn Sie von der Polizei verfolgt werden, steigen Sie einfach aus dem Auto. Zu Fuß ist es nahezu unmöglich, von einem Wagen der Ordnungshüter erwischt zu werden. ANDREAS PRISCHL

GTA VICE CITY

Wenn Sie in einem Hubschrauber oder Flugzeug unterwegs sind, werden Sie oft von feindlichen Banden beschossen. Meist reicht die Zeit nicht aus, um das Fluggerät sicher zu landen, und es geht vorher in Flammen auf. Dies endet immer tödlich. Hier mein Tipp: Sobald Ihr Luftvehikel Feuer fängt, steigen Sie einfach aus dem Teil aus und lassen sich auf den Boden fallen. Ein Sturz kostet maximal 40 Lebensenergie-Punkte. BERND KEILER

KURZ & KNACKIG

GTA VICE CITY

Es gibt einen raffinierten Trick, wie man schnell zum Gangster-Millionär wird. Kümmern Sie sich am Anfang nicht um die Storyline, sondern sammeln Sie nur die Päckchen ein. Sobald Sie 60 der versteckten Dinger eingesackt haben, schnappen Sie sich die Minigun und kapern einen „Miami Vice"-Polizeiwagen (Ferrari Testarossa). Fahren Sie in die Nähe einer Lackiererei und starten Sie die Bürgerwehr-Mission. Immer wenn Sie einem Gauner auf den Fersen sind, steigen Sie aus und erledigen den Kerl mit der Minigun. Jetzt nichts wie ab zur Lackiererei. Diesen Vorgang wiederholen Sie 20- bis 30-mal und schon haben Sie eine Million auf Ihrem Konto. NAIGLE

NFS: UNDERGROUND

Bei den Rennstarts kann man gleich einige Punkte rausholen. Wenn Sie als Erster von der Startlinie wegkommen, erhalten Sie 150 Punkte. Für einen Nitro-Purge müssen Sie, kurz bevor das Rennen freigegeben wird, die Nitrotaste drücken. Für diese Aktion erhalten Sie 100 Punkte. HENDRIK WEHLER

GOTHIC 2: DIE NACHT DES RABEN

Verfolgen Sie den Hinweis vom Schnapsbrenner Samuel und suchen Sie im Canyon nach dem Versteck von Francis' Privatsachen. Haben Sie das Versteck und die „Schatulle" gefunden, so öffnen Sie diese und lesen das Heuerbuch. Gehen Sie damit zurück zu Francis und sprechen Sie mit ihm darüber. Er wird Ihnen unweigerlich den Türschlüssel im Tausch für das Buch geben. Nun wird es lustig: Schlagen Sie Francis nieder und nehmen Sie ihm das Buch wieder ab. Wenn er wieder zu sich gekommen ist, sprechen Sie einen Vergessenszauber und reden ihn wieder an. Er wird Ihnen für das Buch 500 Goldstücke geben. Diesen Vorgang können Sie beliebig oft wiederholen und so ein nettes Sümmchen einheimsen. DIRK SCHEIBNER

DARK WAR II

Geben Sie die Cheats als Spielernamen ein, um die gewünschte Wirkung zu erzielen:

Cheats	Wirkung
SINIKALLO	Gott-Modus
RAHAAON	Mehr Geld
NUKEM	Der Level wird mit einem Mausklick beendet.
BOOMBOOM	Granaten werden freigeschaltet

DIETER BEHRENS

NBA LIVE 2004


»Hämorrhoiden-Selbsthilfegruppe.«

Wie üblich haben die Entwickler jede Menge Bonusspieler eingebaut. Erstellen Sie einen neuen Spieler und taufen Sie ihn auf einen der unten stehenden Cheat-Namen. Der Rest wird vom Programm ergänzt.

Cheat	Extraspieler
WHSUCPOL	Aleksander Pavlovic
POCKDLEK	Andreas Glyniadakis
SDFGURKL	Carlos Delfino
NBVKSMCN	James Lang
SOSODEF	Jermaine Dupri
OEISNDLA	Kyle Korver
SKENXIDO	Malick Badiane
POSNEGHX	Mario Austin
BBVDKCVM	Matt Bonner
ZXDSDRKE	Nedzad Sinanovic
OWPOASZX	Paccelis Morlende
ITNVCJSD	Ramon Van De Hare
POILKJMN	Rick Rickert
ZXCCVDRI	Sani Becirovic
IOUBFDCJ	Sofoklis Schortsanitis
XCFWQASE	Tommy Smith
WMZKCOI	Xue Yuyang

Für noch mehr Boni gehen Sie in die **„MY NBA"**-Option und klicken sich in die NBA-Codes. Hier geben Sie die folgenden Cheats ein, um den entsprechenden Bonus freizuschalten.

Cheat	Bonus
POUY985GY5	Alle Schuhe
ERT9976KJ3	Gesamte NBA-Ausrüstung
725JKUPLMM	Klassische Trikots
87843H5F9P	15.000 NBA-Store-Punkte

Es lohnt sich, die EA-Sports-Bio unter die Lupe zu nehmen. Für besondere Leistungen werden Sie nämlich belohnt:

Voraussetzung	Belohnung
Level 2 in der EA-Sports-Bio	Air Jordans Schuhe
Level 4 in der EA-Sports-Bio	1.000 Bonuspunkte
Level 9 in der EA-Sports-Bio	Neue Schuhe: Jordan-18
Level 12 in der EA-Sports-Bio	2.000 Bonuspunkte
Level 18 in der EA-Sports-Bio	3.000 Bonuspunkte

Hinweis: Sie erhalten weitere Extras, wenn Sie Speicherstände von anderen EA-Sports-Titeln auf Ihrem Rechner haben.

C&C GENERÄLE: DIE STUNDE NULL

Wer sich nicht die Mühe machen will, alle Skirmish-Auszeichnungen zu erspielen, dem empfehlen wir folgenden Trick: Im Installationsverzeichnis finden Sie die Datei **skirmishstats.ini**. Öffnen Sie diese mit einem beliebigen Editor und ersetzen Sie den Inhalt durch die folgenden Zeilen und speichern Sie ab. **Vorsicht:** Bevor Sie die Datei ändern, sollten Sie unbedingt eine Sicherheitskopie erstellen!

```
BestWinStreak = 1000
ChallengeCampaign3_0 = 10
Honors = 178682
LastHouse = GLAToxinGeneral
Losses = 0
LoyalGames = 0
USACampaign_0 = 50
WinStreak = 1000
Wins = 1000
mapsalpine assaultalpine assault.map_4 = 1
mapsbarrenbadlandsbarrenbadlands.map_4 = 1
mapsbear town beatdownbear town beatdown.map_4 = 3
mapsbitter winterbitter winter.map_4 = 1
mapsbombardment beachbombardment beach.map_4 = 1
mapscairo commandoscairo commandos.map_4 = 2
mapsdark mountaindark mountain.map_4 = 3
mapsdark nightdark night.map_4 = 3
mapsdesert furydesert fury.map_4 = 1
mapsdestruction stationdestruction station.map_4 = 7
mapsdust devildust devil.map_4 = 1
mapseastern evergladeseastern everglades.map_4 = 3
mapsel scorchoel scorcho.map_4 = 3
mapsfallen empirefallen empire.map_4 = 3
mapsfinal crusadefinal crusade.map_4 = 1
mapsflash effectflash effect.map_4 = 2
mapsflash fireflash fire.map_4 = 1
mapsfortress avalanchefortress avalanche.map_4 = 7
mapsfree fire zonefree fire zone.map_4 = 5
mapsgolden oasisgolden oasis.map_4 = 3
mapsgreen pasturesgreen pastures.map_4 = 5
mapsheartland shieldheartland shield.map_4 = 1
mapshomeland alliancehomeland alliance.map_4 = 3
mapskilling fieldskilling fields.map_4 = 1
mapsleipzig lowlandsleipzig lowlands.map_4 = 1
mapslights outlights out.map_4 = 3
mapslone eaglelone eagle.map_4 = 3
mapsmountain gunsmountain guns.map_4 = 4
mapsoverlandoverland.map_4 = 3
mapsrocky rampagerocky rampage.map_4 = 3
mapsrogue agentrogue agent.map_4 = 3
mapssand serpentsand serpent.map_4 = 1
mapssilent riversilent river.map_4 = 1
mapstournament citytournament city.map_4 = 5
mapstournament continenttournament continent.map_4 = 3
mapstournament deserttournament desert.map_4 = 1
mapstournament islandtournament island.map_4 = 3
mapstournament laketournament lake.map_4 = 3
mapstournament plainstournament plains.map_4 = 1
mapstournament tundratournament tundra.map_4 = 3
mapstournament urbantournament urban.map_4 = 3
mapstwilight flametwilight flame.map_4 = 7
mapsvictory valleyvictory valley.map_4 = 3
mapswasteland warlordswasteland warlords.map_4 = 1
mapswhiteoutwhiteout.map_4 = 7
mapswinding riverwinding river.map_4 = 1
mapswinter wolfwinter wolf.map_4 = 1
```

Deus Ex: Invisible War

Erneut ringen drei Geheimbünde um die Weltherrschaft. Es herrscht ein unsichtbarer Krieg, klammheimlich und im Verborgenen ausgetragen – und Sie stehen zwischen den Fronten.

HINWEIS: Diese Lösung haben wir anhand der US-Version angefertigt. Auf den folgenden Seiten finden Sie Tipps zu allen Missionen und Nebenquests. Wir haben den jeweils leichtesten Lösungsweg für Sie herausgesucht.

BIOMODS – UNSERE AUSWAHL



Regeneration: Eine Modifikation, auf die Sie nicht verzichten sollten. Bei einer schweren Schlacht rettet Ihnen diese Fähigkeit oft das Leben. Einfach einschalten, fertig!



Hacken: Diese Mod ermöglicht Ihnen den Zugang zu allen Sicherheitssystemen und Automaten. Die Extra-Credits und das Umpolen von Geschützen machen die „Hacken"-Fertigkeit zu einem Muss.



Schleichen: Benutzen Sie zu Anfang die Schleichfertigkeit, damit Sie sich unbemerkt an Ihre Opfer heranmachen können. Oder Sie entgehen einfach dem Kampf, da Sie niemand entdeckt.



Stärkebooster: Macht Ihre Nahkampfangriffe noch stärker und Sie sind in der Lage, schwere Gegenstände anzuheben und zu werfen. Auch diese Mod verbraucht keine Energie und ist immer aktiv.



EMP-Angriff: Solange Sie eine Nahkampfwaffe benutzen, kommen Sie um diese Biomod nicht herum, da sie Ihnen sehr viele Situation erleichtert. Mit dem Schwert und dieser Modifikation deaktivieren Sie Lichtschranken, Geschütztürme, Kameras und sogar Militärbots. Zudem sparen Sie einen Inventarplatz, weil Sie keine EMP-Granaten benötigen. Wenn diese Mod voll ausgebaut ist, wird Ihr Ziel umgepolt, nachdem Sie es einmal getroffen haben.



Geschwindigkeitsschub: Gegen Ende des Spiels haben Sie es meist mit schwer gepanzerten Soldaten zu tun, die bei ihrem Ableben explodieren oder ein Gift freisetzen. Ab diesem Zeitpunkt greifen Sie aus der Distanz an und setzen hauptsächlich die Mag-Rail und den Raketenwerfer ein – deswegen empfiehlt es sich, auf den Geschwindigkeitsschub zu wechseln. So können Sie an den Gegnern vorbeisprinten und deren Geschossen ausweichen.

SEATTLE

Das Trainingslager

Holen Sie sich aus der Truhe in Ihrem Zimmer die Umgebungskarte, die auf dem Datenpad gespeichert ist. Schnappen Sie sich die nahrhaften Riegel, die auf dem Schreibtisch und in der Küche deponiert sind. Bevor Sie Ihr Apartment verlassen, untersuchen Sie den Holoprojektor und lesen die Nachricht auf dem Sideboard.

Billie treffen

Auf dem Gang gehen Sie nach links. Dem toten Wächter nehmen Sie die Munition ab. Neben der Zimmertür zu Appartement 454 benutzen Sie das Intercom. Billie verrät Ihnen den Code für den Aufzug. Räumen Sie ihre Küche leer und fahren Sie nach unten in den Trainingsbereich. Nach dem Plausch mit Doktor Nassif eilen Sie geradeaus und neben der Treppe nach links. In diesem Abschnitt treffen Sie auf Klara und Leo, mit denen Sie sich bekannt machen. Wenn der Alarm ertönt, wetzen Sie unten durch die Sporthalle an der Wache vorbei in den Umkleideraum. Frisch ausgerüstet geht's zu Nassifs Büro.

Das Labor

Streifen Sie durch die leeren Wohnungen und lassen Sie Ihrer Sammelwut freien Lauf. Durch das Loch im Badezimmer Ihres Apartments gelangen Sie in das Labor. Schnappen Sie sich die Biomod-Container aus dem Schrank. Im nächsten Raum schleichen Sie an der Wand entlang, um nicht entdeckt zu werden. Wenn Sie direkt unter dem Gerät stehen, kann Sie die Kamera nicht erfassen. Setzen Sie Ihren Weg fort und erledigen Sie die beiden Feinde, sobald die Zwischensequenz zu Ende ist. Vergessen Sie nicht, sich die wohlverdiente Belohnung vom Professor geben zu lassen. Im angrenzenden Raum werfen Sie die explosive Kiste gegen die Kommode und klauen den illegalen Biomod-Container – die Hackfähigkeit können Sie dabei gut gebrauchen. Auf dem Tresen liegen eine Energiezelle und ein Multitool, im Abluftschacht ist noch ein Werkzeug versteckt. Im Flur hinter den Laserschranken schwirrt ein Blechdoktor herum, der Sie heilt. Durch den Schacht oben an der Treppe gelangen Sie auf eine Strebe, über die Sie unbemerkt auf die andere Seite robben. Um die Kuttenträger loszuwerden, werfen Sie den Gasbehälter die Treppe runter. Rechts deaktivieren Sie die Kamera und nehmen das Multitool aus dem Regal. Nach der Zwischensequenz fahren Sie mit dem Aufzug nach oben.

Upper Seattle

Gehen Sie nach rechts in das Café und holen Sie sich den Auftrag von dem Besitzer hinter der Bar. Zur Fabrik geht es in die andere Richtung. Geben Sie den Typen kein Geld. Flüchten Sie in Richtung Sicherheitsroboter vor der Attacke. Weiter links geht's in die Fabrik.

Die Fabrik

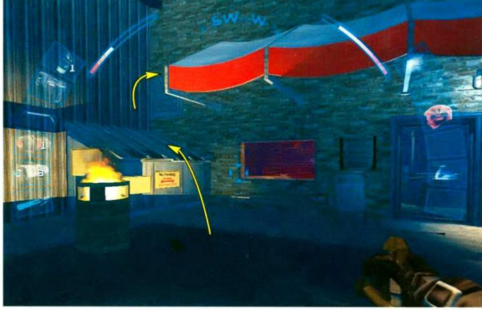
Die Chefin schildert Ihnen die prekäre Lage, aus der Sie sie retten sollen. Schalten Sie den elektronischen Wachhund hinter der Tür aus. Klettern Sie dahinter auf die große Box und durch die Lüftung. Halten Sie sich links, über den schmalen Sims erreichen Sie direkt die Notfallsteuerung. Das Passwort dazu finden Sie am Fuß der Leiter. Rennen Sie die Treppe im ehemals verseuchten Raum nach unten. Der Mann verrät Ihnen den Code für die Kammer des Reparaturroboters. Da Ihnen die Wachhunde nun freundlich gesinnt sind, können Sie alles Wertvolle einsacken und zu der Frau zurückkehren.

Lower Seattle

Per Aufzug suchen Sie die Slums auf. Steigen Sie bei Queequeg's über den Container durch das Gitter ein. Eine Granate reicht – schon sind die Bohnen Geschichte. Gegenüber befindet sich der Eingang zur Kirche. Nachdem Sie von der Ordensführerin begrüßt wurden, sprechen Sie im Büro nebenan mit Lin-May Chen. Im Keller statten Sie sich aus und heilen sich beim Medibot. Im Greasel Pit labern Sie mit Bookie. Bevor Sie wetten, sollten Sie speichern. Danach reden Sie mit Eddie. Auf dem Weg nach draußen kontaktieren Sie Ava Johnson über das Holocomm und quatschen mehrfach mit Leo. Im Außenbereich verschwinden Sie durch die Falltür in die Kanalisation. Beseitigen Sie die zwei Ungetüme und holen Sie sich die Red Greasel Gun – diese ist stärker als normale Pistolen. Zwängen Sie sich in Heron's Loft im ka-



Hier haben Sie drei Möglichkeiten: links über das Geländer steigen, hinter der Tonne rauskriechen oder rechts um die Ecke das Sicherheitssystem lahm legen.



Von wegen „einbruchsicher". Die geschlossene Tür und das verdrahtete Fenster nützen nichts, da Sie gemütlich über den Container einsteigen, ohne den Alarm auszulösen.

putten Fahrstuhl unter die Bodenplatte und steigen Sie durch den Tunnel nach oben. Sie landen genau neben dem gleich toten Greasel. Besuchen Sie Apartment 21 und holen Sie sich den Hack-Auftrag. In der Arena stauben Sie die Mäuse ab und wetten auf eines der Tiere, nachdem Sie gespeichert haben. Informieren Sie sich bei dem Omar-Händler, was er für Sie bereithält, und machen Sie sich auf den Weg nach oben.

Der Pilot

Sie haben zwei Möglichkeiten, sich einen Reiseführer zu besorgen: Befreien Sie Ava aus der Gefangenschaft oder lösen Sie Sid Blacks Heli aus. Letzteres ist der einfache Weg. Um Sid anzuwerben, klettern Sie in Heron's Loft im Fahrstuhlschacht nach oben. Meiden Sie das Sichtfeld der Kamera! Plündern Sie die Lagerräume, bevor Sie Sophias Büro betreten und ihr die 250 Credits aushändigen. Die Wachen sind danach freundlich gesinnt. Bummeln Sie ungestört durch den Hangar und räumen Sie das Waffenlager leer.

Lamar

Gehen Sie jetzt zurück zur Fabrik. Sie laufen direkt zwei Feinden in die Arme. Zusätzlich bewacht ein Scharfschütze den Fahrstuhl. Oben angekommen, klettern Sie über die Balken in den Schacht neben dem Bürofenster und platzen mitten in die Besprechung.

Upper Seattle

Holen Sie sich Ihre Entlohnung vom Café-Besitzer. Falls Sie knapp bei Kasse sind, besuchen Sie die Historical Site. Dort deaktivieren Sie die Kamera mit einem Multitool und hacken das Terminal. Die Sicherheitsscheibe beseitigen Sie mit einer Waffe, die Glas pulverisieren kann. Eilen Sie zur Metro-Station und kaufen Sie sich entweder einen Pass für 250 Credits oder schleichen Sie durch das Loch am Eingang hinter den Schalter.

WTO-Air Terminal

Sprechen Sie mit dem Captain und laufen Sie in den nächsten Raum. Biegen Sie nach links ab und unterhalten Sie sich mit Klara, die hinter dem Glasfenster steht. Lassen Sie die Glastür hinter sich und betreten Sie das Büro von Donna Morgan. Nachdem Sie das Hologramm angesehen haben, heben Sie das Multitool auf. Wenn der Civic Manager sein Büro verlässt, knacken Sie seine Schränke und hacken den Sicherheitscomputer. Genehmigen Sie Queequeg's Zonenerlaubnis und holen Sie sich bei nächster Gelegenheit die Belohnung. Anschließend geht's zurück nach Upper Seattle in den Nachtclub.

Der Nachtclub

Nachdem Sie sich am Eingang erkundigt haben, was das Besondere an dem Club ist, bezahlen Sie die 100 Credits und suchen den Besitzer im oberen Stockwerk. Er hält einen Mordauftrag für Sie bereit. Auf der Tanzfläche der unteren Ebene reden Sie mit Lionel. Er gibt Ihnen den Pass zum Treppenhaus, wenn Sie seine Schulden begleichen. Von Upper Seattle aus betreten Sie die Emerald Suits.

Emerald Suits

Sprechen Sie mit dem Hausmeister und betreten Sie anschließend das Treppenhaus, das Sie direkt zum Penthouse führt. Erledigen Sie den Spiderbot im Wohnzimmer. Links an der Wand hacken Sie den Sicherheitscomputer und deaktivieren die Lichtschranken. Eilen Sie zur Bar und untersuchen Sie den Datacube, der hinter den beiden Flaschen liegt. Weiter geht's die Treppen nach oben, wo Sie sich unter die Kamera schleichen und das Gerät sabotieren. Im Schlafzimmer öffnen Sie den Tresorraum und lesen den Datacube, der auf dem Tisch liegt. Hinterher verwandeln Sie die Glasscheiben zu Staub und packen das Waffen-Upgrade sowie das Energieschwert ein. Verlassen Sie nun das Penthouse und gehen Sie die Treppe nach unten. Auf halbem Weg betreten Sie den Lüftungsschacht und erledigen den Bot mit einer EMP-Granate. Durchsuchen Sie das westliche Apartment, klettern Sie zurück und nehmen Sie sich die nördliche Wohnung vor. Anschließend kehren Sie auf den Korridor zurück und gehen die Treppe am Ende des Gangs nach oben. Benutzen Sie das Intercom des Raums 2226. Erklären Sie dem Mann, dass Sie sich um die Lieferung kümmern. Sagen Sie dem Kerl, dass Kurczec tot ist, und erleichtern Sie ihn um 200 Credits. Danach schalten Sie ihn und seinen Bodyguard aus. Im Schlafzimmer deaktivieren Sie die Lichtschranken mit einem Multitool und packen die Gegenstände in Ihren Rucksack.

Der Nachtclub 2

Holen Sie sich Ihre Belohnung von dem Besitzer des Clubs. Besuchen Sie den VIP-Bereich und sprechen Sie mit dem Omar-Händler. Kaufen Sie allerdings noch keine Gegenstände. Im ersten Stockwerk finden Sie gleich neben der Treppe die Tür zum Keller. Unten hacken Sie den Computer und schalten die Lichtschranken und die Kameras ab. Untersuchen Sie den Datacube an dem Container und kehren Sie in den VIP-Bereich zurück. Sprechen Sie mit dem Händler und kaufen Sie ein. Upgraden Sie Ihre Hackfähigkeit und rüsten Sie Ihre Nahkampfangriffe mit der EMP-Mod auf. Vom Balkon aus springen Sie nach links und klettern in den Lüftungsschacht. Verlassen Sie die Abstellkammer und schleichen Sie nach links. Biegen Sie nach rechts ab und kriechen Sie in den nächsten Lüftungsschacht, wo Sie einen Spiderbot deaktivieren. In dem kleinen Büro nehmen Sie die SMG an sich, die unter dem Tisch liegt. Zudem reißen Sie sich den Softkey aus dem Regal unter den Nagel. Eilen Sie zum Balkon zurück und verlassen Sie den Nachtclub. Teilen Sie Sid mit, dass seine Schulden beglichen sind, und heben Sie mit ihm ab.

MAKO BALLISTICS

Der Einbruch

Falls Sie Geld und Ausrüstung benötigen, öffnen Sie zunächst die Tür und steigen die Treppen nach unten. Hacken Sie den Ziffernblock, um die Lichtschranken zu deaktivieren. Nachdem Sie den Wächter erledigt haben, eilen Sie nach links, plündern die Kiste und erleichtern den Bankautomaten am Ende der Treppe. Zurück auf dem Balkon, klettern Sie aufs Dach, wo diverse Utensilien verstreut liegen. Vom Startpunkt aus springen Sie nach unten auf das Vordach. Schleichen Sie rechts entlang. Nutzen Sie die Kiste als Deckung vor der Kamera. Schließlich betreten Sie das Gebäude durch den Lüftungsschacht.

Die Mag Rail

Innen lesen Sie den Datacube, der auf dem Tisch liegt. Auf dem Flur befindet sich gleich links eine Kamera, schräg gegenüber auf der Galerie ist noch so ein Prachtexemplar. Passen Sie die Patrouille ab und schleichen Sie nach rechts aus dem Zimmer. In der Nische deaktivieren Sie das Überwachungssystem. Der Gang ganz links führt Sie zum Waffenlabor. Alternativ können Sie auch durch das Gitter in der Decke steigen. Leider haben Sie nicht die Möglichkeit, es beiden Parteien recht zu machen – selbst wenn Sie die Tür blockieren. Verschonen Sie den Wissenschaftler und nehmen Sie die Waffe mit.

Das Biolab

Machen Sie sich auf den Weg zum Biolab-Aufzug: die Stufen nach unten, unter dem Laufgitter durch den Wartungsgang und auf der anderen Seite im Raum ohne Tür die Leiter hoch. Sprechen Sie mit den beiden Frauen und schnüffeln Sie anschließend in dem angrenzenden Labor rum. Befreien Sie den Außerirdischen, der alle Wachen und Wissenschaftler ruhig stellt – Sie selbst bleiben unversehrt. Gehen Sie nach oben und durchsuchen Sie den Wachraum. Im Regal liegt ein Datacube, dem Sie den Zugangscode zu dem Büro entnehmen. Setzen Sie Ihren Weg fort und schnappen Sie sich den Biomod-Container aus dem Schrank. In dem kleinen Büro benutzen Sie die Tastatur des Computers. Kehren Sie aufs Dach zurück, wo Sie bereits von Ihrem Piloten erwartet werden.

KAIRO

North Medina

Laufen Sie nach links und öffnen Sie das Tor. Marschieren Sie geradeaus, bis Sie den Emp-



Die traute Zweisamkeit unterbrechen Sie jäh, wenn Ihre Rakete aus dem Versteck heraus dazwischenplatzt.



Hier schaffen Sie den großen Sprung zum VIP. Übers Dach kommen Sie ohne Probleme in die Star-Lounge.



Steigen Sie dem Pförtner aufs Dach und schieben Sie die Kiste als Sichtschutz vor sich her.

fang erreichen. Dort sprechen Sie mit der WTO-Steuerprüferin. Biegen Sie nach rechts ab und gehen Sie die Rampe nach oben. Oben reden Sie mit NGs Managerin und wählen Queequeg's. Nach dem Gespräch fahren Sie mit dem Aufzug nach unten und gehen links die Rampe nach unten. Fahren Sie mit dem Aufzug zur Moschee. In der Haupthalle unterhalten Sie sich zuerst mit Billie Adams, danach mit Saman. Nehmen Sie die Tür im Westen Richtung Medina-Bereich und eilen Sie die Treppen nach unten. Suchen Sie nach Mrs. Ameer und sprechen Sie mit ihr. Danach holen Sie sich noch mehr Informationen von dem Arzt. Verlassen Sie das Gebäude nach North Medina. Laufen Sie an den Gittern vorbei die Treppen nach oben. Biegen Sie nach rechts ab und holen Sie sich einen neuen Auftrag von dem Mann, der hinter den Gitterstäben steht. Gehen Sie die Treppe wieder nach unten und biegen Sie nach rechts ab. Nachdem Sie den lästigen Verkäufer abgeschüttelt haben, geht's um die Ecke nach oben. Holen Sie sich einen Auftrag von Leo und sprechen Sie mit dem Omar-Händler. Kaufen Sie die Biomod-Container. Eilen Sie zu den ersten Treppen zurück, wo Sie den Mordauftrag erhalten haben. Noch ein Stockwerk weiter oben betreten Sie Dr. Nassifs Appartement. Fragen Sie Maskini aus und verlassen Sie die Wohnung. Im oberen Stockwerk schieben Sie die beiden Fässer beiseite und erledigen den Bot im Lüftungsschacht. Setzen Sie sich mit den Bewachern auseinander. Nachdem Sie die beiden Datacubes untersucht haben, betreten Sie South Medina.

South Medina

Biegen Sie nach rechts ab und klettern Sie an den zwei Leitern beim Helipad nach oben. Lesen Sie die Infos aus den Datacubes und begeben Sie sich wieder nach unten in den Hof. Sprechen Sie mit dem Manager des Cafés. Laufen Sie nun am Tresen vorbei und gehen Sie nach links. Machen Sie die drei Wegelagerer fertig und betreten Sie das Greenhouse. Im Hof schleichen Sie an der Kamera vorbei und hacken den Sicherheitscomputer hinter den Kisten. Laufen Sie in Richtung Warenlager und locken Sie den Sicherheitsroboter vor das Geschütz. Danach knacken Sie innen die Tür zum Luftfilter, indem Sie die explosive Kiste dagegenschmettern, und zerstören die Anlage mit der zweiten Kiste. Nach der Explosion steigen Sie durch die nun zugängliche Bodenplatte. Aus dem Kellerraum mopsen Sie sich den Biomod-Container. Verlassen Sie das Grundstück. Zwei Anhänger der Kirche lauern Ihnen in der Gasse auf. Sobald Sie den Kampf für sich entschieden haben, betreten Sie das Arcology-Gebäude. Zeigen Sie dem Wächter Ihren Pass.

Arcology

Schnappen Sie sich die Credits und laden Sie die Karte aus dem Datacube herunter. Folgen Sie dem Gang nach Süden und begeben Sie sich zu dem Templar-Schalter. Sprechen Sie mit dem Mann, der hinter dem Schalter sitzt – welche Antworten Sie geben, ist egal. Rennen Sie nach Osten und sprechen Sie mit dem NG-Hologramm. Suchen Sie in der Nähe des Aufzugs zur Tarsus-Akademie nach dem Lüftungsschacht. Sobald Sie die Laser deaktiviert haben, kriechen Sie geradeaus in den nächsten Schacht. Nachdem Sie das Gespräch der beiden Soldaten belauscht haben, eilen Sie zum Aufzug zurück und betreten die Akademie.

Tarsus-Akademie

Passieren Sie den Empfangsbereich, laufen Sie im Karree und betreten Sie den verbarrikadierten Raum im Süden. Machen Sie die Greasel kalt und holen Sie sich die Belohnung bei dem Wächter an der Tür ab. Zurück im Raum, klauen Sie den Container und klettern in das Ventilationssystem. Unten angekommen, sprechen Sie mit den Kindern. Über den Tisch erreichen Sie den oberen Lüftungsschacht. Robben Sie bis nach hinten durch und springen Sie in den Raum im Norden. Legen Sie das Geschütz lahm und weichen Sie der Kamera aus. Knacken Sie das Sicherheitsterminal, um den Safe zu plündern. Schließlich überprüfen Sie den Holo-Computer und lesen die Datacubes. Öffnen Sie die Tür und laufen Sie an dem Reparaturroboter vorbei. Springen Sie nach unten und machen Sie die drei Wachen fertig. Wetzen Sie zurück in den Raum, wo Sie den Computer gefunden haben, und steigen Sie die Treppe nach oben. Hinter dem Empfangsschalter manipulieren Sie den Rechner, um Mina Ameer zu immatrikulieren. Verlassen Sie jetzt die Akademie und kehren Sie auf Level 108 zurück. Dort melden Sie die Verbrechen auf der Wache. Gleich ums Eck betreten Sie die Corporate Suites.

Corporate Suites

Nach der Begrüßung stürmen Sie die Eingangshalle und erledigen alle Widersacher. Nutzen Sie die Theke als Deckung. Im nächsten Raum hacken Sie den Sicherheitscomputer und verkrümeln sich durch die Falltür in den Untergrund. In dem Konferenzraum auf der linken Seite finden Sie den Sicherheits-Chef, den Sie meucheln. Folgen Sie weiter dem Gang, bis Sie zur Laserschranke gelangen. Mittels Multitool schalten Sie das Hindernis aus. Anschließend erledigen Sie die beiden Soldaten. Öffnen Sie die Tür im Westen und machen Sie sich auf den Weg zum Labor.

Dr. Nassif

Im ersten Raum hacken Sie das Sicherheitsterminal und kümmern sich anschließend um die Bots. Entriegeln Sie den Schrank und schnappen Sie sich den Biomod-Container. Auf der unteren Ebene sprechen Sie mit Dr. Nassif. Sobald Ihre Mission abgeschlossen ist, eilen Sie zurück zum Hangar.

Hangar 24

Benutzen Sie den Aufzug „Arcology Air Terminal". Gehen Sie eine Ebene tiefer und sprechen Sie mit der Frau an der Rezeption. Betreten Sie Hangar 24 und erledigen Sie die beiden Wächter. Schleichen Sie in den Rücken des Militärbots, den Sie alsbald deaktivieren. Lesen Sie den Datacube, der in der Truhe liegt. Kümmern Sie sich um den letzten Wachposten oben an der Leiter. Rufen Sie die Hologramm-Nachricht ab. Mit dem neuen Zugangscode öffnen Sie das nächste Tor. Unten angekommen, knacken Sie schnell den Wandsafe und sehen die Informationen ein. Kehren Sie zum Empfang zurück. Dort berichten Sie der Steuerbeauftragten von den Geschehnissen.



Hangar 23 und Abflug

Betreten Sie den Gang, der zum Hangar 23 führt. Biegen Sie in den ersten Flur auf der linken Seite ab und steigen Sie die Leiter nach oben. Sprechen Sie mit dem Mann und nehmen Sie ihm 750 Credits ab. Es ist an der Zeit, NG-Resonance aufzusuchen, um Informationen auszutauschen. Gehen Sie nun die Rampe nahe der Akademie nach unten. Hüpfen Sie durch das Loch in der Wand, wobei Sie auch einen Blick hinter die Tonne riskieren sollten. Biegen Sie nach Osten ab und passieren Sie die beiden Wachen. In dem kleinen Gang plündern Sie den Schrank und hacken den Computer. Anschließend besuchen Sie noch Ihre Auftraggeber in der Stadt: Maskini, den Omar, Leo, Frau Ameer sowie den Mann hinter den Gitterstäben. Wenn Sie jetzt noch einmal zu Leo gehen, gibt er Ihnen 400 Credits für Ihre Mühen. Nachdem Sie alle Belohnungen kassiert haben, heben Sie nach Trier ab.

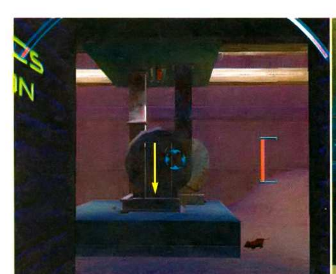
TRIER

Tracer Tong

Biegen Sie nach rechts ab und laufen Sie durch die Gassen, bis Sie Queequeg's entdecken. Innen reden Sie mit dem Manager und David Kurczec. Gehen Sie zum Helipad zurück und schwafeln Sie mit den Anhängern des Ordens. Betreten Sie die Kneipe und steigen Sie die Treppe nach unten. Dort unterhalten Sie sich mit Monica Platz und Sid. Lehnen Sie sein Angebot ab und erforschen Sie den Rest des unteren Stockwerks. In dem kleinen Nebenzimmer sprechen Sie mit Ava und Tracer Tong. Im oberen Stockwerk sprechen Sie mit dem Händler. Südlich der Kneipe zerstäuben Sie die Schaufenster des lokalen Waffenladens. Weiter geht es in Richtung Queequeg's, laufen Sie allerdings weiter nach Osten. Betreten Sie das SSC-Hauptquartier und schlurfen Sie nach rechts.

SSC-Hauptquartier

Sobald das Gespräch zu Ende ist, gehen Sie durch die Tür und laufen weiter geradeaus in das Beweismittelarchiv. Sie pulverisieren



Ohne Filter ist nur für die Harten. Alsbald rückt die Sekte an, um sich zu rächen. Einsteigen bringt einen Bio-Container.



Machen Sie es wie die großen Iraker: Verschwinden Sie links durch das Loch in den Untergrund.



Der nächste Insasse der Zelle wird sich über ein wertvolles Fundstück freuen, das er vor dem Miefquirl findet.

die Glasscheibe, umgehen die Sicherheitsvorkehrungen und bedienen sich. Lesen Sie den Datacube und gehen Sie ins obere Stockwerk. Sehen Sie sich das Verhör an und gehen Sie in den Besucherraum.

Black Gate

Holen Sie sich die Belohnung von dem B-Manager und biegen Sie außen nach rechts ab. In der kleinen Gasse öffnen Sie das Gitter. Räuchern Sie unten das Greasel-Nest aus. Im Hof angekommen, erledigen Sie die Patrouillen. Halten Sie sich rechts und öffnen Sie die Tür neben dem Müllcontainer. Im nächsten Raum deaktivieren Sie die Kamera und steigen die Sprossen nach oben. Neutralisieren Sie die beiden Wachposten. Räumen Sie die Kisten beiseite und öffnen Sie den Geheimgang. Dann fahren Sie mit dem Aufzug zu dem Labor.

Black Gate Labor

Huschen Sie zur Tür links. Hacken Sie den Computer und zwängen Sie sich in den Lüftungsschacht. Füllen Sie Ihren Rucksack in der kleinen Kammer und steigen Sie in den weiterführenden Ventilationsschacht. Die zwei Paladine im nächsten Gang stellen Sie ruhig und ändern den Kurs nach links. Deaktivieren Sie die Lichtschranken und sprechen Sie mit den Frauen. Gehen Sie in den nächsten Raum und lassen Sie den Außerirdischen frei. Danach laufen Sie zum Lüftungsschacht zurück und biegen bei nächster Gelegenheit links ab. Rennen Sie bis nach hinten durch und gehen Sie erneut nach links. Schlagen Sie die Scheibe von Tracer Tongs Büro ein, lesen Sie dort den Datacube und packen Sie die Biomod-Container ein. Zurück im SSC-Hauptquartier, reden Sie mit Dumier und Nicolette und erhalten eine Karte für Samans Versteck. Bevor Sie abdampfen, besuchen Sie die Taverne, sprechen mit Tong und heuern Ava als Pilotin an.

Rauchstadt

Sprechen Sie mit Crazy Wendy und erledigen Sie den Wächter, der in der nächsten Gasse patrouilliert. Danach reden Sie mit dem Jungen Billy, damit er Ihnen die Positionen der Wächter auf Ihrer Karte markiert. Am Ende der Gasse, in der Sie Billy gefunden haben, klettern Sie auf den Müllcontainer und springen über das Geländer. Schalten Sie den Geschützturm mit einer EMP-Granate aus und kraxeln Sie auf den Kistenstapel. Werfen Sie den Kultanhängern Granaten vor die Füße. Hopsen Sie über die Brüstung und kümmern Sie sich um den letzten Soldaten. Klettern Sie die Leiter runter und schalten Sie den Sicherheits-Bot aus. Weiter geht's nach rechts, wo Sie die Lichtschranken deaktivieren. Plündern Sie die Schränke und fahren Sie mit dem Aufzug nach oben.

Templar-Kirche

Suchen Sie hinter den Kisten Deckung. Schalten Sie die lästige Kamera ab und kümmern Sie sich um die drei Krieger in der Halle. Werfen Sie eine EMP-Granate in Richtung Geschützturm. Lesen Sie die Notiz auf dem Altar und gehen Sie in die Tür rechts davon. Dort hacken Sie den Computer und laden die Infos runter. Kehren Sie zum Landeplatz zurück und fliegen Sie nach Trier.

Das schwarze Tor

Gehen Sie in Richtung des schwarzen Tors. Nach den Gesprächen eilen Sie zur Taverne und sprechen mit Tracer Tong. In der Fabrik eilen Sie zum Maintenance-Bereich und klettern die Leiter nach oben. Sobald Sie den ersten Reaktor erreichen, zwängen Sie sich in den Lüftungsschacht auf der linken Seite und krabbeln bis nach hinten durch. Verlassen Sie den Schacht und aktivieren Sie dort den zweiten Reaktor. Weiter geht's unten an der Leiter die Steinstufen hoch zum Gate-Control-Raum. Hacken Sie den Sicherheitscomputer und starten Sie den Teleporter. Zu guter Letzt springen Sie in die leuchtende Energiekugel.

ANTARCTICA

J. C. Denton

Sprechen Sie mit dem Alien-Anführer und lesen Sie den Datacube, der in dem Regal liegt. Danach erforschen Sie die Eiswelt. Klettern Sie die Leiter an dem Zelt nach oben und plündern Sie die Vorräte der Templar. Manipulieren Sie die Sicherheitsanlagen. Lesen Sie alle Datacubes und verlassen Sie das Zelt. Befreien Sie den Grey aus der Kiste und schlurfen Sie nach Nordosten. Erledigen Sie die gepanzerten Wachen aus sicherer Distanz. Marschieren Sie in J. C. Dentons Residenz nach links zum Hologramm und benutzen Sie anschließend den Transporter. Nachdem Sie mit dem Gray gesprochen haben, nutzen Sie die einmalige Gelegenheit und schnappen sich das Drachenzahnschwert, das auf dem linken Regal liegt. Benutzen Sie die Transporter, bis Sie auf Billie treffen. Der Kampf sollte für Sie kein Problem darstellen. Nach dem Gespräch mit J. C. verlassen Sie diesen Ort. Laufen Sie ins Zelt und sprechen Sie mit Saman. Danach ballern Sie sich den Weg frei und flüchten zu dem Gang im Westen.

Die Flucht

Schlagen Sie sich auf die andere Seite des Gebäudes durch und eilen Sie nach Norden. In dem kleinen Durchgang gehen Sie rechts in Bereich B. Deaktivieren Sie die Laser und biegen Sie nach links ab. Folgen Sie dem Schild zum Generatorraum. Springen Sie über das Geländer auf die Rohre und zwängen Sie sich in den Lüftungsschacht. Halten Sie sich rechts, Sie kommen auf halbem Weg an einer Gefängniszelle vorbei. Falls Sie den Paladin aus seiner misslichen Lage befreien, greift er Sie an. Um die Ecke im Nordwesten steht der Generator. Legen Sie den Hebel um und laufen Sie zum Startpunkt dieser Zone zurück. Am ersten Bauwerk nehmen Sie die Treppe nach oben und kontaktieren Ihren Piloten. Seien Sie auf der Hut, da neue Feinde in der Gegend patrouillieren. Laufen Sie nach Nordwesten, bis Sie den Helikopter entdecken. Über die Treppe erreichen Sie das Helipad.

KAIRO 2

Alte Bekannte

Klettern Sie die Treppe nach unten und laufen Sie nach links. Sagen Sie dem Elitesoldaten, dass Sie auf seiner Seite sind, und plaudern Sie mit dem Café-Manager. Erzählen Sie ihm von den Entdeckungen. Betreten Sie North Medina. Bequemen Sie sich zur Moschee und reden Sie mit Leo. Geben Sie ihm 500 Credits und laufen Sie links die Treppe nach oben. Sprechen Sie mit Maskini Nassif und begeben Sie sich ins nächste Stockwerk. Erledigen Sie die Attentäter und holen Sie sich von Maskini eine Belohnung ab. Danach geht's in der Moschee weiter.

Moschee

Packen Sie die Mag-Rail aus und ballern Sie sich durch die Gegnerhorden. Links steht ein gepanzerter Soldat, rechts wartet ein Paladin auf Sie. Betreten Sie die Haupthalle und erledigen Sie den Bot sowie die restlichen Gegner. Besuchen Sie die Krankenstation, um den Arzt und Frau Ameer zu treffen. Anschließend betreten Sie den Arcology Level 107. Nachdem Sie beide Stockwerke gesichert haben, sprechen Sie mit NG-Resonance. Nun geht's runter zum Maintenance-Bereich, wo Sie Klara Sparks vor den WTO-Soldaten retten. Hinterher fahren Sie mit dem Aufzug zum Flugterminal.

Hangar 24

Erledigen Sie den Elitewächter der Illuminaten mit einigen Schüssen. Laufen Sie nun zu Hangar 23 und sprechen Sie mit Dr. Nassif. Reden Sie mit dem Soldaten, der vor dem Tor Wache hält, und betreten Sie anschließend den Lagerraum. Verlassen Sie den Hangar und biegen Sie im Gang nach rechts ab. Nachdem Sie die Lichtschranken ausgeschaltet haben, klettern Sie die Leiter nach oben und aktivieren den Peilsender. Machen Sie sich nun auf den Weg zu Hangar 24. Wenn Sie gegen die Illuminaten sind, verweigern Sie Dr. Todd die Blutprobe. Danach müssen Sie allerdings jede Menge Soldaten erledigen. Machen Sie auf dem Absatz kehrt und verdünnisieren Sie sich durch den Luftschacht. Auf der anderen Seite kommen Ihnen die SSC-Jungs zu Hilfe. Kombinieren Sie hier die Sichtverbesserung mit der Mag Rail – stoppen Sie die Angreifer. Hacken Sie den Computer vor Pauls Container und treffen Sie eine Entscheidung. Danach kehren Sie zu Hangar 23 zurück und verlassen Kairo mithilfe der Landevorrichtung.

LIBERTY ISLAND

Showdown

Packen Sie den Raketenwerfer aus und lenken Sie die Raketen auf die Feinde. Nachdem Sie aufgeräumt haben, schlagen Sie sich nach Süden durch und biegen rechts ab. Dort betreten Sie das ehemalige UNATCO-Hauptquartier. In dem kleinen Häuschen wartet Leo auf Sie. Nach der Unterhaltung betreten Sie das Gebäude und schlagen sich zum untersten Level durch. Folgen Sie den Schildern zum Aquinas-Control-Room. Der Anführer der Penner rückt gegen Bares Munition raus. Wenn Sie den Aquinas-Computer erreicht haben, hacken Sie das Terminal und übertragen die Daten. An diesem Punkt entscheiden Sie, welches Ende Sie wollen. Entweder unterstützen Sie eine der drei Parteien oder Sie schlagen sich allein durch. Danach verlassen Sie die Ruine. Außen warten auf jeden Fall viele Gegner auf Sie. Erfüllen Sie die neuen Missionsziele und genießen Sie den Abspann.

MICHAEL MEYER, ANSGAR STEIDLE



Die Templer wissen nicht, wie ihnen geschieht. Dank Sekundärfeuer der Mag Rail fehlt gleich sein Nebenmann.



Glück für die Blechspinnen: Das Greasel-Gift wirkt nur bei lebenden Organismen, leuchtet aber ganz hübsch im Dunkeln.



Afrika Korps vs. Desert Rats

Die Hitze des Wüstensandes flimmert während der heißen Gefechte in Afrika Korps vs. Desert Rats förmlich aus dem Monitor. Damit Sie trotzdem einen kühlen Kopf bewahren, gibt's von uns die besten Taktiktipps.

GRUNDLAGENTIPPS

Pausenmodus

Baldur's Gate-Spieler kennen das: Vor jeder Aktion wird auf die Leertaste gehämmert, um das Spielgeschehen einzufrieren. So auch in diesem Taktikspiel. Die Missionen überraschen immer wieder mit plötzlichen Skript-Ereignissen. Geraten Sie dann nicht in Panik, sondern schalten Sie cool in den Pausenmodus um, damit Sie in aller Ruhe die Lage sondieren und entsprechende Befehle geben können.

Truppenmanagement

Gewöhnen Sie sich an, Ihre Truppenverbände immer mit den gleichen Hotkeys zu belegen. So müssen Sie im hektischen Gefecht nicht erst wieder überlegen, ob die Stuart-Panzer nun auf Tastendruck „4" oder „5" anrollen. Wer mit einem strikten Einheitenschema arbeitet, ist klar im Vorteil. Besonders in Mehrspieler-Partien ist das ein Muss.

Heldenbonus

Ihr jeweiliger Held gehört grundsätzlich in ein Fahrzeug oder an ein Artilleriegeschütz. Setzen Sie ihn möglichst in das stärkste Kampffahrzeug. Dort machen sich die Boni auf Kampfkraft und Sichtweite am effektivsten bemerkbar. Wenn es die Situation erfordert, wechseln Sie das Fahrzeug, in dem sich der Held befindet. Ein Beispiel: In einer der ersten Missionen der Story müssen Sie zunächst einen alliierten Angriff zurückschlagen. Für diese Aufgabe sitzt der Held in einem Panzerfahrzeug. Nachdem Sie die Gegner in die Flucht geschlagen haben, rücken Sie auf das gegnerische Lager vor. Bei dieser Aufgabe kommt der Artillerie große Bedeutung zu – platzieren Sie den Helden daher an einem solchen Geschütz.

Richtig speichern

Auch der vorsichtigste Taktiker kann sich mal von Grund auf verplanen. Legen Sie daher immer zu Beginn einer Mission einen Spielstand an. Auch vor größeren Gefechten oder nach bestimmten Skriptereignissen speichern Sie lieber gesondert ab, falls Sie sich mit der Quicksave-Funktion verhaspeln oder die Mission ungünstig verläuft. Übrigens spielt der Glücksfaktor bei aller Taktik immer noch eine Rolle. Probieren Sie es aus. Bringen Sie Ihre Truppen in Stellung und speichern Sie vor dem anstehenden Gefecht ab. Sie werden sehen, dass bei mehrfacher Wiederholung der Szene die Verluste immer anders ausfallen. Wenn Sie genügend Zeit investieren können, spielen Sie ein Gefecht mehrfach, speichern jedes Mal am Ende und suchen sich dann das beste Ergebnis aus, bevor Sie weitermachen.

Hegen und pflegen

Vermeiden Sie Verluste, wo es geht. Ihre Truppen profitieren von ihrer Erfahrung und sind dann in den folgenden Gefechten schlagkräftiger. Setzen Sie vor allem bei den Panzer- und Artillerietruppen auf erfahrene Veteranen. Bei der Infanterie sind Verluste nicht ganz so tragisch. Besonderes Augenmerk verdienen Ihre Spezialeinheiten, die Sie für gute Leistungen erhalten. Verheizen Sie diese Spezialisten auf keinen Fall.

Einheitenwahl

In der Regel ist die vom Programm vorgesehene Truppe ausreichend, um den bevorstehenden Auftrag zu erledigen. Trotzdem ist es in der Regel besser, mal auf ein paar Infanteristen, einen Transport-Lkw oder ein Motorrad zu verzichten, wenn Sie dafür einen weiteren Panzer ins Gefecht mitnehmen können.

Wo steht der Feind?

Je besser Sie die Missionskarte und die Truppenverteilung des Gegners kennen, desto effektiver planen Sie Ihre Strategie. In Missionen ohne großen Zeitdruck nutzen Sie die ersten Minuten lediglich zur Aufklärung. Am einfachsten funktioniert das, wenn Sie über Kundschafter verfügen, denn die Jungs werden sehr spät vom Gegner wahrgenommen. Dadurch spionieren Sie ganze Kartenabschnitte unbemerkt aus. Selbst wenn ein Angriff unmittelbar bevorsteht, sondieren Sie erst einmal so lange wie möglich die Karte und warten Sie ab, von welchen Seiten Sie attackiert werden und wo der Gegner seine Artillerie stationiert hat. Wenn Sie genügend Wissen gesammelt haben, starten Sie die Mission einfach neu und bereiten sich entsprechend vor.

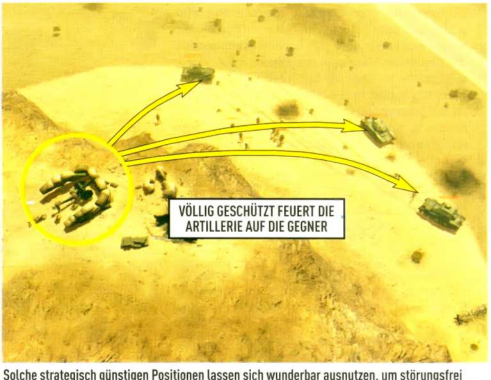
Die richtige Taktik

Sie haben die jeweilige Mission in aller Regel schon halb gewonnen, wenn Sie die zur Verfügung stehenden Truppen richtig einsetzen. Wer seine Artillerie einfach nach vorne oder Panzer einzeln ins Gefecht schickt, verdient eigentlich die sofortige Degradierung. Lesen Sie, wie Sie es richtig machen:

1. Standardmäßig werden alle Ihre Einheiten mit der Option „Feuer frei" ins Gefecht geschickt. Kluge Feldherren schalten jedoch sofort nach Spielbeginn erst einmal in den Modus „Feuer halten". So vermeiden Sie ungewollte Schusswechsel – schließlich sind Sie der Feldherr und die meisten Taktiken sind am effektivsten, wenn Sie die genaue Kontrolle darüber behalten, welche Einheit wann auf welches Ziel feuert.
2. Postieren Sie Ihre Artillerie immer in zweiter Reihe oder, falls das Gelände es hergibt, auf erhöhte Positionen. Graben Sie die Jungs immer ein, um besser geschützt zu sein.
3. Infanterie ist im freien Gelände meist nur Kanonenfutter. Halten Sie daher Ausschau nach Schützengräben oder Gebäuden, um sich dort zu verschanzen. Rechnen Sie aber immer damit, dass Gebäude oder Gräben schon vom Gegner besetzt sein können – also gilt: Aufklären nicht vergessen!
4. Panzer sind am effektivsten, wenn sie im Verband angreifen. Wenn Sie sich unbemerkt vor gegnerischen Stellungen aufbauen können, graben Sie die Panzer ein, suchen sich die Ziele aus und geben den Feuerbefehl. Bei größeren Schlachten zahlt es sich aus, zusätzliche Panzer bereitzuhalten, die dem Gegner in die Flanke oder gar in den Rücken fallen. In der Regel konzentrieren sich die gegnerischen Einheiten zunächst auf ihre Angreifer. Nutzen Sie das aus, um den Gegner mit weiteren Einheiten zu überraschen. Wie das Ganze in der Praxis aussehen kann, erfahren Sie in unseren Tipps zu den ersten Missionen.



Achten Sie auf die maximale Schussweite Ihrer Truppen. Bevor die gegnerischen Truppen auch nur einen Kratzer in unser Fahrzeug machen können, liegen sie schon allesamt am Boden.



Solche strategisch günstigen Positionen lassen sich wunderbar ausnutzen, um störungsfrei gegnerische Truppen zu beharken. Versuchen Sie solche Stellungen mit allen Mitteln zu halten.



ANGRIFFSSTELLUNG

Nachdem Sie gegnerische Truppen aufgespürt haben, bringen Sie zunächst die Artillerie in Stellung (1). Als schützende Abwehrfront werden Panzereinheiten etwas vorgelagert eingegraben (2). Im Hintergrund, durch den Hügel verdeckt, wartet eine weitere, mobile Panzertruppe (3), um den Gegner von der Flanke her zu attackieren. Wichtig: Vergessen Sie bei solchen Manövern nicht, Ihren Truppen den Befehl „Feuer halten" zu geben, sonst wird Ihre ganze Taktik zunichte gemacht und Ihre Einheiten beginnen, wild um sich zu ballern.

HINTERHALT LEGEN

Die Situation: Zwei alliierte Panzer wollen Ihren Truppen über eine Passstraße in den Rücken fallen. Die Lösung: Bringen Sie die Artillerie (1) so in Stellung, dass Sie freien Blick zur Straße haben (2). Eine starke Panzereinheit wird abseits auf der Straße postiert (3). Graben Sie die Einheit ein. Sobald die Gegner vorrücken und ihre Nase um die Ecke strecken (4), eröffnen Sie das Feuer mit Ihrer geschützten Panzereinheit. Falls Sie Grenadiere in der Truppe haben, ziehen Sie die Jungs sicherheitshalber hinzu. In solch engem Gelände haben Sie genug Deckung.

STORY-MODUS

Die Straße zur Freiheit

1. Der Einstieg in die Geschichte gestaltet sich recht gemütlich. Marschieren Sie mit Ihrer Heldengruppe langsam in Richtung Canyon in der linken Kartenhälfte, der direkt zum Flugzeug führt.

2. Sobald Gegner auftauchen, wirft sich der Trupp bäuchlings in den Staub. Halten Sie die Gruppe dicht beieinander und zerstreuen Sie die Jungs nicht zu sehr.

Durchbruch

1. Machen Sie auf keinen Fall den Fehler, schnurstracks in die Oase reinzulatschen. Lassen Sie den Helden im Kettenfahrzeug und schalten Sie damit aus sicherer Entfernung die wenigen Infanteristen aus, die vor der Oase Wache halten.

2. Holen Sie sich den ersten Daimler Mk-II, der bei den Palmen steht. Zwei weitere dieser netten Vehikel stehen weiter links, außerhalb Ihrer Sichtweite.

3. Fahren Sie mit dem Kettenfahrzeug rechts um die Oase und postieren Sie das Fahrzeug an der Nordostecke der Oase, außerhalb der Schussweite der Gegner. Rücken Sie von Süden mit dem Sd. Kfz. 263 vor – durch dessen hohe Wahrnehmungs-Reichweite erkennen Sie die besetzten Häuser in der Oase.

4. Mithilfe der Daimler Mk-II legen Sie die Gebäude in Schutt und Asche. Sobald die Gegner zu flüchten versuchen, tritt Ihr Held im Panzerfahrzeug auf den Plan, um die Flüchtlinge abzufangen. Ihnen bleibt jedoch keine lange Verschnaufpause.

5. Ziehen Sie zwei der Daimler-Fahrzeuge zum Nordeingang der Oase. Dort tauchen zwei gegnerische Panzer auf. Zum Schluss rückt noch ein gegnerisches Panzerfahrzeug von Südosten an.

Wüstengeist

1. Beginnen Sie die Mission ohne Transportfahrzeuge. Nehmen Sie dafür lieber noch einen Panzer mit ins Gefecht.

2. Schicken Sie je drei Infanteristen zu den Artilleriestellungen hoch. Behalten Sie die übrigen Infanteristen zurück. Zwei Panzer zur Unterstützung reichen aus, um den Vorstoß der Alliierten abzufangen. Wichtig ist nur, dass Ihre Panzer sich hinter Sandsäcken eingegraben haben.

3. Den dritten Panzer schicken Sie zum Artilleriegeschütz auf dem östlichen Hügel. Von dort wird später El Ifrit angreifen.

4. Speichern Sie nach der kurzen Zwischensequenz (Angriff der Alliierten) auf jeden Fall ab. Spielen Sie das Gefecht mit den Alliierten so lange, bis Sie keine Verluste auf Ihrer Seite zu beklagen haben.

5. Nach der Meldung über den Gegenangriff richten Sie den Panzer auf dem Hügel und das Geschütz zum östlichen Pfad hin aus. Aus dieser Richtung wird El Ifrit auf Sie zumarschieren. Auf dem engen Serpentinenpfad fangen Sie ihn kurzerhand ab.

6. Der anschließende Vormarsch zur nördlichen Stellung will gut vorbereitet sein. Setzen Sie einen Kundschafter ein und klären Sie damit in nordöstliche Richtung auf. Sobald Sie die gegnerische Artilleriestellung hinter dem Stacheldraht aufgedeckt haben, legen Sie den Späher flach im Sand ab.

7. Rücken Sie mit der eigenen Artillerie (inklusive der 75-mm-Geschütze) bis an die Feuergrenze der gegnerischen Stellung heran. Ziehen Sie die Panzer nach und postieren Sie diese (natürlich eingegraben) vor der eigenen Artillerie.

8. Halten Sie drei bis vier Panzer bereit, um einen Flankenvorstoß zu unternehmen. Sobald Ihre Artillerie das Feuer eröffnet, werden die Gegner Ihnen entgegenströmen und sich auf die eingegrabenen Panzer stürzen. Das ist der geeignete Moment, um dem Feind mit den mobilen Panzern in die Seite und in den Rücken zu fallen.

9. Im Nordwesten sind noch zwei Artilleriegeschütze und ein Crusader-Panzer stationiert. Klären Sie diesen Kartenabschnitt mit Kundschaftern auf und ziehen Sie die restliche Truppe nach.

STEFAN WEISS



Auch wenn die alliierten Streitkräfte mit einer zahlenmäßig überlegenen Panzertruppe angreifen, hilft das nichts gegen Ihre gut postierte Abwehrstellung. Im Kreuzfeuer geht der Gegner unter.

Singles: Flirt up your Life

Haben Sie die Einsamkeit satt oder leben Sie bereits in einer harmonischen Beziehung? Wie auch immer – es ist nun Ihre Aufgabe, zwei digitale Herzen zueinander zu bringen und für Glück, Wohlstand und die große Liebe zu sorgen. Mit unseren Tipps steht diesem Unterfangen nichts mehr im Weg.

DIE SPIELMODI

Tutorial

Um Ihre Singles kennen zu lernen, absolvieren Sie in jedem Fall das Tutorial. Sie bekommen wertvolle Tipps und können sich mit allen Aktionen des Spiels vertraut machen. Sobald das Einführungsspiel erfolgreich beendet ist, können Sie einfach weiterspielen oder mit neuen Charakteren ein normales Spiel starten.

Normales Spiel

Sie spielen in der gleichen Wohnung wie im Tutorial, allerdings ohne die Hinweise und die Umzugskisten. Die Einrichtung entspricht in etwa der des Übungsspiels. Auch hier haben Sie ein Startkapital von 2.000 Euro.

Freies Spiel: Loft

Hier starten Sie in einem großen Loft. Abgesehen von zwei Deckenlampen und großzügigen Fenstern ist der Raum groß und leer. Bauen Sie ihn nach Herzenslust aus und richten Sie sich wohnlich ein. Mit dem Startkapital von satten 16.000 Euro kann man schon eine recht anständige Bleibe errichten. Nachteil: Wer mit anderen Figuren spielen möchte, muss sich jedes Mal von neuem zuerst als Innenarchitekt beweisen.

Freies Spiel: Villa

Um diesen Modus freizuschalten, müssen Sie wenigstens einmal erfolgreich zwei Herzen zueinander geführt haben. Nach einer Hochzeit können Sie neue Spiele direkt in der Villa starten. Hier erwartet Sie eine luxuriöse Bleibe und ein Taschengeld von bescheidenen 50.000 Euro. Es müssen wohl die Kinder sehr reicher Eltern sein, die sich unter diesen Bedingungen kennen lernen dürfen. Bei so viel Geld sind Sie nicht mal gezwungen, arbeiten zu gehen. Sie können sich in aller Ruhe dem Liebesleben der einsamen Herzen widmen.

DIE BEDÜRFNISSE

Gutmütiges Volk

Eins muss man den Singles lassen – sie sind wirklich lebensfroh und schwer aus der Fassung zu bringen. Selbst unter widrigen Bedingungen sind die virtuellen Menschen höchstens etwas verstimmt, nehmen aber niemals ernsthaften Schaden. So kommen Ihre Schützlinge mit Schlaf- und Nahrungsentzug besser zurecht als jeder Elitesoldat der Welt. Also: Keine Angst, jeder Fehler lässt sich korrigieren.

Wenn der kleine Hunger kommt

Dieses grundlegende Bedürfnis wird – wer hätte es geahnt – mit Essen befriedigt. Es reicht völlig aus, nach dem Aufstehen reichlich zu frühstücken und nach der Arbeit ein solides Abendessen zu sich zu nehmen. Snacks können im Stehen konsumiert werden, für alle anderen Mahlzeiten müssen sich die Singles – wie sich das gehört – auf einen Stuhl an einen Tisch setzen. Wurde das Geschirr der vorherigen Mahlzeit nicht abgeräumt, ist der Platz nicht frei. Folgende Möglichkeiten haben Sie im Kampf gegen den knurrenden Magen:

- **Eine Mahlzeit aus dem Kühlschrank (20 Euro):**
Zu normalen Essenszeiten können sich die Singles aus dem Kühlschrank eine komplette Mahlzeit nehmen. Ihr Schützling wird von einer Mahlzeit zwar komplett satt, das Bedürfnis nach Nahrung sinkt aber zügiger als nach einem selbst zubereiteten Essen.

- **Eine Pizza per Telefon bestellen (20 Euro):**
Geht schnell und macht satt. Wie bei der Mahlzeit aus dem Kühlschrank ist der Sättigungseffekt aber von kürzerer Dauer als bei einem gekochten Mahl.

- **Selber kochen (20 Euro pro Portion):**
Jeder Single verfügt über kulinarisches Basiswissen. Es dauert zwar etwas, die fertige Speise ist dafür aber ungemein nahrhaft und nachhaltig. Profiköche brauchen für die Zubereitung weniger Zeit und das Ergebnis macht in kürzerer Zeit satt. Wenn der Koch seine Arbeit beendet hat, nimmt er sich automatisch eine Portion und setzt sich zum Essen hin.

Komfort: Probier's mal mit Gemütlichkeit

Das Bedürfnis nach Entspannung und weichen Sitzmöbeln lässt sich glücklicherweise leicht befriedigen. Schon das tägliche Bad wirkt reinigend und entspannend zugleich. Gute Stühle am Esstisch und ein modernes Bett sorgen ebenfalls dafür, dass sich ein gestresster Single in puncto Komfort rundum wohl fühlt.

Körper: Sauberkeit muss sein

Wenn ein Single die Körperpflege vernachlässigt, fühlt er sich schon bald nicht mehr wohl. Viel schlimmer jedoch: Der potenzielle Partner kann sein Gegenüber im wahrsten Sinne des Wortes nicht mehr riechen. Erscheint die Gasmasken-Gedankenblase, brauchen Sie an den Austausch von Zärtlichkeiten gar nicht zu denken – von Körperflüssigkeiten ganz zu schweigen. Der Wert „Körper" ist eine Zusammenfassung von Mundpflege, Waschen und Toilettenbesuchen. Wer sich andauernd in die Badewanne legt, sich aber nie aufs stille Örtchen zurückzieht und seine Zähne nicht putzt, wird keinen hohen Körperwert erreichen. Achten Sie auf die Symbole im Balken des Körperwerts – Sie erkennen genau, was Ihr Single gerade braucht.

Energie: Müde bin ich, geh' zu Bett

Gegen akuten Energiemangel hilft nur eine Mütze Schlaf. Ihre Singles erholen sich in jedem Bett gleich schnell. Teurere Schlafstätten haben zusätzlich den Vorteil, dass sie den Wohnwert erhöhen und bequem sind. Lassen Sie ein Nickerchen auf dem Sofa nur zu, um kurzfristig Energie zu tanken.

Spaß muss sein

Der Spaßbedarf ist leicht zu regulieren – Witze, Fernsehen, Liebesspielchen und gute Lektüre sorgen dafür, dass es den Singles nicht langweilig wird. Achten Sie bei der Wahl der Belustigung auf den Charakter Ihres Singles: Mitteilsame Menschen (extrovertiert) haben an Gesprächen oder einer Chatrunde am Computer weitaus mehr Spaß als introvertierte Zeitgenossen. Ist Ihr Schützling sehr verspielt, befriedigen Sie diesen Drang mit Brett- oder Computerspielen.

Beziehung: So läuft's richtig!

Mischen Sie eine gute Portion Freundschaft mit einem gehäuften Esslöffel Romantik und schon sind die Singles mit ihrem Beziehungsbedürfnis zufrieden. Gewöhnen Sie sich an, Ihre Figuren gemeinsame Mahlzeiten einnehmen zu lassen. Das automatisch entstehende Gespräch festigt die Freundschaft von ganz alleine. Mit den entsprechenden Gesprächsoptionen steigern Sie den Beziehungswert weiter. Ist der Partner nicht zur Stelle, kann ein Chat am Computer oder eine Plauderei mit alten Freunden am Telefon Abhilfe schaffen.

Erotik: Jetzt wird's heiß

Singles haben von Natur aus enormen Nachholbedarf an Streicheleinheiten und knisternder Erotik. Stillen Sie dieses durchaus verständliche Bedürfnis mit den Erotik-Interaktionen. Ein unsichtbares Teilbedürfnis (Libido) kann nur durch nicht jugendfreie Spielarten im kuscheligen Bett befriedigt werden. Aber das macht dann obendrein noch Spaß! Übrigens: Selbst stundenlanges Liebesspiel ist möglich.



Der pure Luxus: Eine toll ausgestattete Villa mit zwei Pools und Taschengeld von Papa – was will man mehr?



Das scheint ja Spaß zu machen! Wenn die beiden so weitermachen, waren sie die längste Zeit Single.



Neben dem Sättigungseffekt stärkt das gemeinsame Mahl zusammen am Tisch automatisch die Freundschaft.

R S T

Umgebung: Putz, du Schuft!

Eine schöne Wohnung mit teuren Möbeln und geschmackvoller Dekoration schafft ein schönes Ambiente und der Umgebungswert steigt. Wenn sich jedoch der Inhalt Ihrer Mülltonne ungeahnter Vitalität erfreut, die Oberfläche des Esstisches einer Müllkippe gleicht und das Klo im wahrsten Sinne des Wortes zum Himmel stinkt, helfen auch keine Designermöbel. Putzen Sie regelmäßig WC, Dusche, Wanne und Esstisch. Außerdem muss ab und zu mal kräftig durchgesaugt werden. Achten Sie aber darauf, dass die Hausarbeit gerecht aufgeteilt wird – sonst gibt's Zoff (siehe Beziehung).

INTERAKTION DER SINGLES

Wofür brauche ich Beziehungspunkte?

Im Beziehungsmenü sehen Sie, wie sich die Partnerschaft der Singles entwickelt. Viele Interaktionen sind nicht von Anfang an verfügbar, sondern setzen einen bestimmten Grad von Zuneigung voraus. Alle Werte (Freundschaft, Romantik, Erotik, Spaß und Ärger) bleiben gleich oder steigen, eine negative Tendenz gibt es nicht. Wer das eigentliche Spielziel – den heiligen Bund der Ehe – erreichen will, muss dafür sorgen, dass beide Partner in drei Kategorien (natürlich nicht in „Ärger") den Maximalwert von 10 erreichen.

Punkteaufstieg

Es ist auf jeden Fall empfehlenswert, den Verlauf der Beziehungspunkte regelmäßig zu überprüfen, um festzustellen, ob bereits neue Aktionen verfügbar sind. Denken Sie daran,die Werte beider Singles anzuschauen. Die Auswirkungen einzelner Aktionen werden aber auch vom Spiel grafisch dargestellt. Immer wenn ein neuer Punkt erreicht wird, sehen Sie die jeweilige Animation:

Wert	Animation
Freundschaft	Ein Kreis aus weißen Figuren
Romantik	Herzen und Rosenblätter
Erotik	Kussmünder und Schmetterlinge
Spaß	Sterne und Luftballons
Ärger	Gewitterwolken und Blitz

Was kann ich wann machen?

In der Tabelle (Seite 146) sehen Sie, welche Werte Sie für die jeweiligen Aktionen benötigen. Sind die Singles frisch eingezogen, werden sie nicht gleich zusammen in die Kiste hüpfen. Auch eine Liebeserklärung setzt eine gewisse Vorarbeit im Bereich Romantik voraus. Der Vorteil: Sie können zu keiner Zeit unangebrachte Aktionen wählen und so den Partner verärgern. Wenn Sie küssen können, will der Partner – grundlegendes Wohlbefinden vorausgesetzt – das auch.

Indirekte Interaktion

Aktionen wie „Nackt herumlaufen" oder „Zusammen in einem Bett schlafen" können Sie versuchen, werden aber zunächst an der Scham der Singles scheitern. Eine Auswirkung hiervon ist, dass die Singles sich erst dann ein Bad teilen können, wenn sie nicht immer mit hochrotem Kopf das Weite suchen, solange sie leicht oder gar nicht bekleidet sind. Hier hilft jedoch der Badezimmer-Trick weiter (siehe Kasten). Offene Türen stören Ihre Figuren übrigens nicht – solange der andere nicht im gleichen Raum ist, kennen die Singles keine Scham.

Wer mag wen wie gerne

Wundern Sie sich nicht, wenn Ihre Singles nicht in einem Bett schlafen wollen, obwohl der Kerl schon die nötigen Romantikpunkte gesammelt hat. Alle Punktevoraussetzungen müssen von beiden Partnern erfüllt sein – sonst klappt es nicht.

Wie entsteht Ärger?

Streitthema Nummer 1 ist stets dasselbe: die Hausarbeit. Zu den Tätigkeiten im Haus zählen Putzen, Abwaschen, Staubsaugen, Reparieren und Kochen. Ist einer der Singles schon beruflich aufgestiegen und arbeitet deswegen mehr, wird das nicht in die Abrechnung der Arbeitsteilung zu Hause einbezogen.

Wie wirkt sich Ärger aus?

Wenn sich ein Ungleichgewicht bei der Verteilung der Aufgaben einschleicht, wird der benachteiligte Partner langsam ärgerlich. Als Warnsignal wird eine Waage über dem Kopf des Missmutigen angezeigt. Necken hilft hier kurzfristig weiter, auf die Dauer schafft nur eine ausgewogene Arbeitsverteilung Abhilfe. Steigt der Ärger-Wert um einen Punkt, erkennen Sie dies an einer dunklen Gewitterwolke samt Blitz. In regelmäßigen Abständen macht der verärgerte Single seinem Unmut in einem Gespräch Luft – das ist ein eindeutiges Signal! Wer selbst die letzte Warnung bei neun Ärgerpunkten ignoriert, ist selber schuld! Bei zehn Zählern auf dem Streitkonto endet das Spiel.

DIE KARRIERE

Gute Stimmung, gute Leistung

Ist der Single gut gelaunt, satt, verliebt und sauber, dankt er es Ihnen mit Erfahrung. Je besser es Ihren kleinen Computermenschen geht, desto mehr Punkte gibt es auf dem Erfahrungskonto. Nach jeweils fünf Punkten steigt die Figur auf und Sie können einen Punkt vergeben. Auch ohne in das Karrieremenü zu schauen, erkennen Sie einen gewonnenen Punkt an einer aufsteigenden Glühbirne, einen neuen Level an einem Stern.

DIE TUTORIAL-WOHNUNG

Die Anfangswohnung ist nicht schlecht, kann aber mit wenigen Handgriffen und ein wenig Kleingeld verbessert werden. Laufen Sie zunächst alle Fragezeichen ab. Packen Sie dann alle Kartons aus und verteilen Sie die neuen Einrichtungsgegenstände nach Belieben.





1. Verkaufen Sie den Küchentisch, auf dem die Kartons standen – mehr als ein Tisch ist für den Anfang völlig überflüssig.
2. In einem der Kartons haben Sie einen dritten Küchenstuhl gefunden. Mehr Stühle ergeben mehr Essplätze. Da Sie sich aber sowieso angewöhnen sollten, Geschirr nicht herumstehen zu lassen, und in Ihrer Wohnung nie mehr als zwei Leute sind, brauchen Sie auch keinen dritten Stuhl. Also: verkaufen!
3. Die Dusche hat einen Körperwert von 1. Schon bald werden Sie feststellen, dass Ihre Singles übermäßig schnell stinken. Die Dusche ist einfach zu ineffektiv. Verkaufen Sie das Ding und kaufen Sie stattdessen die moderne Badewanne.
4. In beiden Schlafzimmern steht ein Kleidungsmöbel. Nehmen Sie die Kommode aus dem einen Zimmer und stellen Sie diese ins Bad. Warum? Ihre Singles schämen sich ganz fürchterlich, wenn sie sich zu Spielbeginn nackt, in Unterwäsche oder mit einem Handtuch bekleidet über den Weg laufen. Um dies zu vermeiden, müssen sich die Singles nach der Körperpflege flugs einkleiden.
5. Reißen Sie überflüssige Wände ein – die Laufwege Ihrer Schützlinge verbessern sich dadurch.
6. Kaufen Sie einen Staubsauger. Dieses Reinigungsutensil fehlt in der Grundausstattung. Ohne regelmäßige Staubbekämpfung wird aus Ihrem Domizil innerhalb kurzer Zeit ein Drecksloch.

Mit diesen Sofortmaßnahmen haben Sie sich das Leben enorm erleichtert. Trotz der Einkäufe haben Sie noch ein komfortables Finanzpolster. Kümmern Sie sich nun darum, dass sich die beiden einsamen Herzen etwas näher kennen lernen.

Die Fähigkeiten

Alle Singles haben zu Beginn die Karrierestufe 1 und Grundkenntnisse in Putzen, Kochen und Reparieren. Wählen Sie mit Bedacht aus, welche Fähigkeiten Sie erlernen oder steigern wollen.

■ Karrierestufe
Es gibt insgesamt sechs Stufen auf der Karriereleiter. Je weiter Sie beruflich aufsteigen, desto länger sind die Arbeitszeiten und desto mehr verdienen Sie auch. Die genauen Arbeitszeiten und das Gehalt entnehmen Sie dem Kasten „Karriereverlauf". Wie Sie sehen, müssen Ihre Schützlinge gar nicht so lange arbeiten, um mehr Geld zu verdienen. Vom Stufe-1-Gehalt kann man gerade so leben – große Sprünge sind aber nicht möglich und die Anschaffung einer Plasmaglotze bleibt ein Wunschtraum.

■ Putzen
Bessere Putzfähigkeiten erleichtern die Schmutzbeseitigung in puncto Geschwindigkeit und Nachhaltigkeit. Da Ihre Singles sowieso abwechselnd putzen sollten, ist diese Fähigkeit nicht so wichtig. Steigern Sie diesen Wert erst, wenn Sie ansonsten mit Ihrem Schützling zufrieden sind.

■ Kochen
Es ist sehr empfehlenswert, einen guten Koch im Haus zu haben. Das Essen wird nahrhafter und in Windeseile zubereitet. Lassen Sie stets den besseren Koch an den Herd.

■ Flirten
Die Kunst der Verführung und Schmeichelei will gelernt sein. Kann ein Single gut flirten, wird er bei seinem Gegenüber mehr Eindruck in Form von Erotikpunkten schinden.

■ Humor
Diese Fähigkeit lässt einen Langweiler zum Comedian mutieren. Witze erzählen macht Spaß und festigt die Freundschaft.

■ Reparieren
Eher früher als später werden Teile Ihrer Wohnungseinrichtung den Geist aufgeben und alsdann nur noch rauchend herumstehen. Natürlich kann man alles neu kaufen oder aber man bringt die handwerklichen Fähigkeiten des Singles zum Einsatz. Wenn Sie diesen Wert steigern, verkürzt sich die Reparaturzeit enorm. Je höher der Reparaturwert, desto weniger anfällig ist das instand gesetzte Stück für einen erneuten Ausfall.

■ Romantik
Wie Humor und Flirten steigert dieser Wert Ihren Eindruck beim Partner. Erhöhen Sie diesen Wert, wenn Ihr Mitbewohner unzureichende Romantik empfindet. Auf Stufe 3 sind Sie der Sonnenuntergang in Person.

■ Drückeberger
Viel Geld verdienen, aber nicht viel dafür tun? Wer will das nicht? Drückeberger schaffen es, später zur Arbeit zu gehen und den gleichen Lohn einzustreichen. Eine sehr nützliche Fähigkeit, die jedoch erst ab Level 6 zur Verfügung steht. Um mehr Zeit für den Ausbau der Beziehung zu haben, sollten Sie so früh wie möglich Punkte auf diese Fertigkeit setzen.

TAGESABLAUF

Aufstehen

Ihre beiden Singles sollten Sie so früh ins Bett schicken, dass sie gut zwei Stunden vor Arbeitsbeginn komplett ausgeruht sind. Schauen Sie noch während der Schlafphase, welche Ihrer Figuren zuerst ausgeschlafen hat. Ist der Unterschied im Energie-Level groß, kann der fittere Single ins Bad und das Essen vorbereiten, bevor der andere überhaupt aufsteht.

Die Morgentoilette

Wochentags ist die Körperpflege zwar wichtig, es reichen aber die grundlegenden Aktionen: aufs Klo gehen, Hände waschen und Zähne putzen. Wenn noch Zeit ist, kann natürlich auch ein Bad genommen werden. Der Körperwert wird nach der Arbeit sowieso sehr niedrig sein und dann ist in jedem Fall ein ausführlicher Badbesuch vonnöten.

Gemeinsames Frühstück

Timen Sie den morgendlichen Ablauf so, dass Ihre Singles gemeinsam ein gekochtes Frühstück zu sich nehmen. Das füllt den knurrenden Magen und festigt die Freundschaft.

Zur Arbeit

Sie können ruhig zu spät zur Arbeit gehen. Bedenken Sie aber, dass Sie dann auch entsprechend länger in Ihrem Job sind und später nach Hause kommen. So gehen Sie vor, wenn ein Single früher als der andere arbeitet:

1. Früharbeiter steht auf und geht ins Bad.
2. Früh- oder Spätarbeiter bereiten das Essen zu, sodass beide gemeinsam essen.
3. Früharbeiter geht nach dem Essen zur Arbeit.
4. Spätarbeiter nutzt die Zeit nach dem Essen, um ins Bad zu gehen.

Rückkehr von der Arbeit

Nach der Arbeit stehen Körperpflege und Hunger ganz oben auf der Agenda. Wer früher heimkommt, geht zunächst ins Bad. Idealer-



Wenn die Singles bereit sind, den Bund fürs Leben einzugehen, müssen Sie noch einen Heiratsantrag machen. Danach können Sie Flitterwochen im Ferienhaus verbringen.



Von wegen, Heiraten kostet Geld. Bei den Singles bekommt man was dafür: Plasma-TV, Pool und Meerblick – all das und noch viel mehr erwartet Sie im Ferienhaus nach der Hochzeit.



Nikolas ist aufgebracht, weil er sich ungerecht behandelt fühlt. Maßnahme: Red neckt ihn zunächst und macht anschließend etwas Hausarbeit.


Wer die Hausarbeit nicht gerecht aufteilt und alle Warnungen in den Wind schießt, wird letztendlich verlassen. Dieser Bildschirm ist dann das Letzte, was Sie im Spiel sehen.

weise steht das Essen auf dem Tisch, wenn der zweite Bewohner durch die Haustür tritt. Nach dem gemeinsamen Essen geht der spät nach Hause gekommene Single ins Bad.

Alles im grünen Bereich!

Im Zeitraum zwischen Arbeitsende und Bettzeit müssen Sie so viel Interaktion wie möglich stattfinden lassen, sich aber auch noch um die Hausarbeit kümmern. Achten Sie darauf, dass Ihre Schützlinge sich vor Gesprächen und Zärtlichkeiten wohl fühlen und vor allem nicht stinken! Wird die Zeit knapp, belassen Sie es bei einigen Gesprächen und schicken Sie dann die jungen Leute ins Bett. Am Wochenende haben Sie ausreichend Zeit für zwischenmenschliche Beziehungen.

Endlich Wochenende

Nachdem Ihre Singles komplett ausgeschlafen sind, kümmern Sie sich um Hygiene und das leibliche Wohl. Verbringen Sie den Rest des Tages damit, zu flirten, Gespräche zu führen und so viel miteinander zu tun, wie denn irgend möglich. So verbringen Sie das gesamte Wochenende. Wichtig: Gehen Sie Sonntagabend rechtzeitig schlafen, um Montag wieder fit für den Job zu sein.

Jeden Tag Sonntag

Sie sind mit der Wohnung zufrieden und können sich drei warme Mahlzeiten am Tag leisten? Na, dann bleiben Sie doch zu Hause! Wer nicht arbeitet, bekommt kein Geld, behält aber seinen Job. Wenn es also am Vorabend spät geworden ist, verschlafen Sie absichtlich. Gehen Sie erst wieder arbeiten, wenn das Geld knapp wird.

FLORIAN WEIDHASE

DIE INTERAKTIONEN DER SINGLES

Aktion	Beeinflusste Bedürfnisse	Benötigte Beziehungspunkte	Benötigte Gesamtzufriedenheit
Zärtlicher Kuss	Romantik	3 Romantikpunkte	25%
Romantischer Kuss	Romantik, Erotik	5 Romantikpunkte	50%
Kuscheln im Bett	Erotik, Spaß	6 Erotikpunkte oder 9 Romantikpunkte	50%
In einem Bett schlafen	Romantik, Erotik	6 Romantikpunkte oder 6 Erotikpunkte	0%
In Unterwäsche/mit Handtuch zeigen	–	5 Romantikpunkte oder 6 Freundschaftspunkte oder 4 Erotikpunkte	0%
Nackt zeigen	–	8 Freundschaftspunkte oder 5 Erotikpunkte oder 8 Romantikpunkte	0%
Petting	Libido, Spaß	7 Erotikpunkte	50%
Sex	Libido, Spaß	10 Romantikpunkte oder 8 Erotikpunkte	55%
Leidenschaftlicher Kuss	Erotik, Romantik	3 Erotikpunkte	50%
Umarmen	Romantik	4 Romantikpunkte	15%
Von hinten umarmen (nur Männer und Pacifica)	Erotik	9 Romantikpunkte oder 4 Erotikpunkte	30%
Unterhalten	Freundschaft	–	25%
Tratschen	Freundschaft	–	25%
Flirten	Erotik	–	25%
Über Hobbys reden	Freundschaft	–	25%
Romantisches Gespräch	Romantik	–	25%
Witz machen	Spaß, Freundschaft	–	–
Kompliment	Romantik	2 Romantikpunkte oder 1 Freundschaftspunkt	30%
Liebeserklärung	Romantik	5 Romantikpunkte	30%
Necken	Spaß, Gerechtigkeit	–	–
Trösten	Freundschaft	–	–

WER PASST ZU WEM?

In dieser Tabelle sehen Sie, wie die Singles zueinander passen. Je höher der Wert an der Schnittstelle ist, desto größer die Charakterunterschiede. Eine niedrige Zahl – ideal bei Linda und Mike – weist auf große Gemeinsamkeiten und ein entsprechend harmonisches Zusammenleben hin. Wer Tom und Pacifica trotz ihrer grundverschiedenen Gesinnungen vor den Traualtar bringt, ist ein wahrer Kuppler. Hinweis: Pacifica und Tom können Sie über den Rainbow-Modus im Charakterauswahl-Bildschirm anwählen.

	NATASHA	LISA	LINDA	ELLEN	RED	TOM
MARK	2	9	20	15	7	19
BAD BOY BOB	13	12	7	20	14	18
BERNIE	8	9	22	15	13	13
MIKE	17	14	1	24	20	24
NIKOLAS	20	25	14	13	23	21
DERYL	20	15	12	15	23	13
PACIFICA	9	16	17	20	6	24

KARRIEREVERLAUF

Stufe	Arbeitszeiten	Einkommen
1	09:00 - 15:00	150 Euro
2	09:00 - 15:15	200 Euro
3	08:45 - 15:15	325 Euro
4	08:45 - 15:30	525 Euro
5	08:45 - 15:30	850 Euro
6	08:30 - 15:45	1.000 Euro

Bitte beachten Sie: Diese Werte stammen aus der Version 1.1 (Download auf www.pcaction.de) von Singles. In der Verkaufsversion 1.0 ist der Verdienst höher und die Arbeitszeiten sind teilweise beachtlich länger. Wir empfehlen auf jeden Fall, mit der neuesten Version zu spielen.

DER BADEZIMMER-TRICK



Zugegeben, das Zimmer erinnert an eine Gefängniszelle. Der Trick funktioniert aber einwandfrei.

Es ist Ihnen lästig, dass die Singles sich partout nicht das Bad teilen wollen? Wer Zeit und Nerven sparen will, stellt einfach die benötigten Einrichtungsgegenstände direkt ins Schlafzimmer. Nachteil: Der Wohnwert des Schlafzimmers sinkt – kaufen Sie also noch ein paar Deko-Objekte.

X 2: Die Bedrohung

In Egosofts Weltraum-Geniestreich lernt man nie aus. Nach nächtelangem Herumtüfteln geben wir Ihnen die besten Tipps mit auf den Weg, um schnell viele Millionen zu scheffeln und die Geschichte zu beenden.



Schlicht, aber praktisch: Rufen Sie in den Stations-Details den Bildschirm „Schiffe in Besitz" auf, um diese praktische Übersicht zu erhalten. Sie sehen auf einen Blick, was die einzelnen Schiffe für Ziele ansteuern.

ES LEBE DER PROFIT

Energielieferant

Ein Blick in diverse Spieleforen zeigt immer wieder, dass viele Spieler Probleme mit ihren Fabriken haben. Ständig werden die Anlagen von feindlichen Piraten- oder Khaak-Schiffen angegriffen. Selbst in Systemen mit Trägerschiffen, die eigentlich den Schutz des jeweiligen Systems garantieren sollen, ist mit Verlusten zu rechnen. Es gibt aber auch ruhige Plätzchen. Errichten Sie Ihr erstes Sonnenkraftwerk unbedingt im System Königstal. Dort kommt es so gut wie nie zu Feindaktivitäten.

Handwerkszeug

Leisten Sie sich für das Kraftwerk einen Merkur-Transporter ohne Laderaumerweiterung, dafür mit maximalem Triebwerkstuning. Den Transporter entsenden Sie zum Einkauf von Kristallen. Für den Verkauf schaffen Sie sich zwei Boron-Delphin an, sobald Sie das nötige Kleingeld dafür besitzen. Die beiden Boron-Schiffe rüsten Sie mit 500 Einheiten Laderaumerweiterung und maximalem Triebwerkstuning aus. Eingesetzt werden die beiden Transporter für den Verkauf Ihrer Energiezellen.

Einstellungssache

Begrenzen Sie die maximale Sprungzahl der Transporter auf zwei Systeme. Den Einkaufspreis für Kristalle setzen Sie auf das Maximum. Nichts ist ärgerlicher als ein Transporter, der leer herumfliegt, weil er auf einen günstigen Einkaufspreis wartet. Bei der Verkaufsoption legen Sie entweder einen hohen Preis fest (23 Credits) oder bestimmen, dass andere Völker dort nicht kaufen können. Wickeln Sie den Energiezellenverkauf lieber mit den Transportern ab. Mit dieser Einstellung verdient das Sonnenkraftwerk Millionen. Dank dieser Wirtschaftstaktik erreichen Sie auch in anderen Systemen schnell gro-

Bordwaffen im Überblick

WAFFE	GRÖSSE	FORMAT	HÜLLEN-SCHADEN PRO SCHUSS	HÜLLEN-SCHADEN PRO SEKUNDE	SCHILD-SCHADEN PRO SCHUSS	SCHILD-SCHADEN PRO SEKUNDE	FEUERRATE	ENERGIE-VERBRAUCH
ISE								
Alpha	S	1	25	313	50	625	80	30
Beta	S	1	37	308	100	833	120	70
Gamma	S	1	50	250	200	1.000	200	90
PBK								
Alpha	S	2	50	167	200	667	300	100
Beta	S	2	125	500	500	2.000	250	150
Gamma	S	3	250	1.250	1.000	5.000	200	190
EPW								
Alpha	S	4	900	4.737	1.000	5.263	190	300
Beta	S	6	1.000	5.556	1.700	9.444	180	350
Gamma	L	15	2.000	7.407	3.000	11.111	270	400
PIK								
Alpha	L	50	1.000	3.704	1.000	3.703	270	350
Beta	XL	100	1.250	4.630	1.500	5.556	270	400
Gamma	XL	150	2.000	7.407	2.500	9.259	270	450
SWG								
Alpha	S	1	15	33	400	889	450	90
Beta	S	2	20	33	600	1.000	600	400
Gamma	M	5	90	450	1.800	9.000	200	1.000



Weichen Sie den Khaak aus, so gut es geht. Die Burschen ziehen fast immer den Kürzeren, aber selbst mit guten Schilden geht schnell was zu Bruch.



Um unser Image aufzupolieren, muss der Freibeuter herhalten. Die Piratenbasen sind nicht gerade wehrhaft, nachdem Sie die Flieger beseitigt haben.





Schiffstabelle Teil 1: M1 – M5 und TL

	Argon Collossus	Boron Hai	Paranid Zeus	Split Raptor	Teladi Condor
Klasse	M1	M1	M1	M1	M1
Preis	88033416	62358096	89624646	95228416	65794388
Max. Geschwindigkeit	108/162	117/200	122/194	135/234	126.12
Beschleunigung	8	13	5	7	4
Wendigkeit	3.99	2.99	5.54	4.35	7.49
Laderaum	2900/- XL	2900/- XL	3900/- XL	2900/- XL	6900
Hangar	130	100	81	156	60
Kanzel: Haupt	1x	1x	1x	1x	1x
Kanzel: Rechts	1x	1x	1x	1x	1x
Kanzel: Links	1x	1x	1x	1x	1x
Kanzel: Oben	1x	1x	1x	1x	1x
Kanzel: Unten	1x	1x	1x	1x	1x
Kanzel: Hinten	1x	1x	1x	1x	1x
Max. Rakete	Hornisse	Hornisse	Hornisse	Hornisse	Hornisse
Schild	6x 125 MW	6x 125 MW	6x 125 MW	5x 125 MW	7x 125 MW

	Argon Titan	Boron Rochen	Paranid Odysseus	Split Python	Teladi Phoenix
Klasse	M2	M2	M2	M2	M2
Preis	64562392	48309932	67568304	61485844	89592696
Max. Geschwindigkeit	135/176	180/234	150/225	225/292.79	153.15
Beschleunigung	6	15	23	13	14
Wendigkeit	3.99	2.99	3.69	2.85	4.37
Laderaum	3500/- XL	2500/- XL	3000/- XL	3500/- XL	5000
Hangar	4	5	4	1	5
Kanzel: Haupt	3x	3x	3x	3x	3x
Kanzel: Rechts	3x	3x	3x	3x	3x
Kanzel: Links	3x	3x	3x	3x	3x
Kanzel: Oben	3x	3x	3x	3x	3x
Kanzel: Unten	3x	3x	3x	3x	3x
Kanzel: Hinten	3x	3x	3x	3x	3x
Max. Rakete	Hornisse	Hornisse	Hornisse	Hornisse	Hornisse
Schild	5x 125 MW	5x 125 MW	5x 125 MW	4x 125 MW	6x 125 MW

	Argon Nova	Boron Barrakuda	Paranid Perseus	Split Mamba	Teladi Falke
Klasse	M3	M3	M3	M3	M3
Preis	1906476	849064	941396	1206144	1076296
Max. Geschwindigkeit	65/163.28	60/204	105/210	114.5/286	71.5/136
Beschleunigung	12	9	15	11	7
Wendigkeit	99.99	79.99	75.84	100	101.24
Laderaum	86/236 L	63/208 M	60/76 M	84/224 L	53/283 L
Main-Laser	2x	2x	3x	2x	2x
Kanzel: Hinten	1x	-	-	-	-
Max. Rakete	Hornisse	Hornisse	Hornisse	Hummel	Hornisse
Schild	3x 25 MW	2x 25 MW	3x 25 MW	1x 25 MW	3x 25 MW

	Argon Buster	Boron Mako	Paranid Pericles	Split Skorpion	Teladi Bussard
Klasse	M4	M4	M4	M4	M4
Preis	278950	218760	338968	187806	313185
Max. Geschwindigkeit	55/176.14	70/245	75/209	110/330	70/181.5
Beschleunigung	8	10	12	15	45
Wendigkeit	74.24	110	65.99	239.99	116.99
Laderaum	23/108 M	28/108 M	30/110 S	38/108	35/140
Main-Laser	2x	2x	2x	2x	2x
Max. Rakete	Hummel	Hummel	Hummel	Hummel	Libelle
Schild	3x 5 MW	2x 5 MW	3x 5 MW	1x 5 MW	3x 5 MW

	Argon Discoverer	Boron Oktopus	Paranid Pegasus	Split Jaguar	Teladi Harrier
Klasse	M5	M5	M5	M5	M5
Preis	36885	56146	54908	32965	63733
Max. Geschwindigkeit	82/490	270/540.5	252/1009	135/540.5	175/349.5
Beschleunigung	11	184	45	45	60
Wendigkeit	150	681.99	200	117.59	89.99
Laderaum	10/50 S	5/15 S	5/10 S	10/30 S	19/104
Main-Laser	2x	3x	2x	2x	2x
Max. Rakete	Wespe	Wespe	Wespe	Wespe	Wespe
Schild	3x 1 MW	2x 1 MW	3x 1 MW	2x 1 MW	1x 5 MW

	Argon Mammut	Boron Orca	Paranid Herkules	Split Elefant	Teladi Albatros
Klasse	TL	TL	TL	TL	TL
Preis	45446724	25969556	16230972	19477168	32461944
Max. Geschwindigkeit	135/225	113/248	57/227	57/303	58.5/234
Beschleunigung	6	13	6	7	7
Wendigkeit	2	1.61	1.61	1.7	1.86
Laderaum	21000/- ST	17000/- ST	13000/- ST	11000/- ST	14000/- ST
Hangar	12	10	27	30	10
Main-Laser	1x	1x	1x	-	1x
Kanzel: Rechts	1x	1x	1x	1x	1x
Kanzel: Links	1x	1x	1x	-	1x
Kanzel: Hinten	1x	-	-	1x	-
Max. Rakete	Hornisse	Hornisse	Hornisse	Hornisse	Hornisse
Schild	5x 125 MW	5x 125 MW	6x 125 MW	5x 125 MW	6x 125 MW

ßen Profit. Wichtig: Statten Sie nur die Hauptsysteme mit weiteren Kraftwerken aus und achten Sie darauf, dass in diesen Systemen Großkampfschiffe Patrouille fliegen. Empfehlenswerte Systeme für Sonnenkraftwerke sind – neben dem bereits erwähnten Königstal – Argon Prime, Paranid Prime, Profitbrunnen und Familienstolz. Falls Ihre Stromrechnung es zulässt, lassen Sie mal spaßeshalber nachts Ihren Rechner laufen, nachdem Sie in jedem dieser Systeme wenigstens ein Kraftwerk am Laufen haben. Über Nacht werden Sie so zum Credit-Millionär und verlieren höchst selten mal ein Schiff. Extra-Tipp: Speichern Sie vor einer solchen Nachtaktion lieber Ihren Spielstand ab, falls doch etwas schief gehen sollte.

Asteroidenabbau

Lassen Sie die Finger vom Erzgürtel, auch wenn dort ein Träger kreist und es dort super Asteroiden gibt. Der Grund dafür ist ganz einfach: Sie müssen in diesem System ständig mit Piraten- und Khaak-Angriffen rechnen und verlieren dadurch massig Schiffe. Auch in anderen Systemen mit Trägerschiffen ist Vorsicht geboten – die Träger helfen Ihnen nicht immer. Nur in Systemen, in denen Zerstörer ihre Bahnen ziehen, ist es in der Regel wirklich sicher. Das beste System für den Asteroidenabbau ist Profitbrunnen – dort gibt es viele Asteroiden mit guten Erz- und Siliziumgehalten. Außerdem befinden sich dort alle wichtigen Teladi-Einrichtungen und ein Teladi-Zerstörer fliegt Patrouille. Lassen Sie sich daher als künftiger Erzmogul hier nieder und errichten Sie die benötigten Fabriken. Extra-Tipp: Die Teladi-Schiffswerft in Profitbrunnen hat nicht alle wichtigen Fabriken im Angebot (zum Beispiel fehlt die Kristallfabrik). Schauen Sie sich deshalb in den angrenzenden Teladi-Sektoren um, dort finden Sie die fehlenden Fabriken.

Mobiler Einsatz

Sobald Sie es sich leisten können, kaufen Sie sich ein riesiges Transportschiff der Paraniden für 16 Millionen Credits, bauen einen Sprungantrieb ein und schon haben Sie eine mobile Raumbasis, die 13.000 Einheiten Laderaum und nebenbei Platz für 27 Schiffe hat. Ideal ist es, Transportschiffe wie den Delphin (unserer Meinung nach aufgrund seines riesigen Laderaums der beste Transporter) und den Merkur gleich im „Zehnerpack" zu kaufen (natürlich die L-Variante mit drei 25-MW-Schilden) und in dem riesigen Transporter zu verstauen. Dadurch sind Sie in der Lage, neu erworbene Fabriken auch sofort mit Transportschiffen auszurüsten. Die Devise lautet: Nicht kleckern, sondern klotzen! So kommt der gesamte Wirtschaftskreislauf sofort in Schwung und die Kasse klingelt.

Kommunikation ist alles

Um alle Sektoren im Blick zu haben, benötigen Sie früher oder später Kommunikations-Satelliten. Leider schwirren die Dinger frei im Raum umher und werden nach gewisser Zeit unter Garantie abgeschossen. Damit Ihre Handelsverbindungen nicht andauernd unverhofft abreißen, stellen Sie stattdessen einen billigen M5 mit Handelserweiterung in einer der Stationen unter. Schon hat sich das Problem erledigt.

Sicher ist sicher

Eigene Fabriken ziehen immer Feinde an. Errichten Sie Ihre Basen daher gerade in der Anfangsphase nur in bewachten Sektoren. Wie bereits erwähnt, schwirren dort idealerweise M2-Zerstörer umher, die Ihnen kostenlos guten Schutz bieten. Schauen Sie beispielsweise mal im ruhigen Sektor Familie T'kr vorbei, der mit sehr guten Silizium-Vorkommen lockt. Zwar ist die Versuchung in manchen Sektoren wie dem Erzgürtel sehr groß, falls Sie sich aber keine adäquate Abwehrmannschaft leisten können, sollten Sie die Finger davon lassen. Als zweite Sicherheitsmaßnahme lassen Sie Ihre Schiffe nicht zum Handeln

springen, sonst laufen Sie Gefahr, Ihre Flotte zu verlieren. Es sei denn, Sie können sich zur Bewachung eine gute M3-Flotte leisten.

MISSIONSTIPPS, 2. TEIL

Das Antigone Memorial

Nachdem Sie heldenmutig das zerstörte Tor unter die Lupe genommen haben, hören Sie sich an, was Bret über den Teladi herausgefunden hat. Kontaktieren Sie ihn und teilen Sie ihm mit, dass Sie bereit sind. Sie reisen automatisch auf den Planeten in das Museum, wo Sie die Daten nacheinander vergleichen. Die Kampfeinlage ist nicht sonderlich schwer. Lassen Sie sich nicht gleich von beiden Geschütztürmen aufs Korn nehmen, sonst sehen Sie alt aus.

Der NGL Empfänger

Holen Sie sich den kostenlosen Sprungantrieb von Saya im TerraCorp Hauptquartier. Bevor Sie mit Manckossak verhandeln, benötigen Sie zuerst ein besseres Ansehen. Dazu durchstreifen Sie die Paraniden-Sektoren und vernichten Piratenschiffe. Priesters Gnade ist von den Freibeutern gut besucht, wenn Sie die Basis dort zerlegen, bekommen Sie einiges an Anerkennung. Bret verrät Ihnen schließlich, wo sich der Händler aufhält. Wie sehr Sie sich auch anstrengen, selbst nach längerem Hin und Her bleibt der Preis bei 33.333 Credits.

Reise nach Nyanas Unterschlupf

Dieser Auftrag ist sehr lohnenswert, bei Erfolg bekommen Sie ein Agrarzentrum geschenkt. So langsam bekommen Sie es mit ernst zu nehmenden Gegnern zu tun. Ein M3 mit guten Waffen und mehreren 25-MW -Schilden muss also schon her, um nicht ständig unterzugehen. Nehmen Sie ein paar Bergungsversicherungen mit auf die Reise, selbst mit Shinza sind Sie lang unterwegs. Wählen Sie auf jeden Fall Sayas Route. Sie fliegt schneller als Bret und hat zwei Sektoren weniger zu durchqueren. Kurz vor dem Ziel durchfliegen Sie einen gut verteidigten Xenon-Sektor. Mit einem schnellen Schiff entkommen Sie ungestraft nach Norden, auf Ihre Kollegin müssen Sie keine Rücksicht nehmen. Der Bergungsversuch wird durch mehrere Wellen von leichten Khaak-Schiffchen gestört. Achten Sie nur darauf, keinen Ihrer Kumpane zu verlieren.

Erzgürtel durchsuchen

Um die Mission zu erfüllen, benötigen Sie ein Schiff mit einer Hornissen-Rakete aus Paranid Prime oder einem Bohrlaser. Mit dem Triplex-Scanner und einem Kom-Satelliten haben Sie bei der Suche bessere Karten. Sie messen sich auch hier mit größeren Khaak-Pötten. Ziehen Sie gut bewaffnet und mit einigen Raketen los. Mit einer guten Korvette ist die Aufgabe ein Kinderspiel. Nach der kurzen Zwischenstation in Argon

Schiffstabelle Teil 2: TS, TP und M6

	Argon Merkur	Boron Delphin	Paranid Demeter	Split Kaiman	Teladi Geier
Klasse	TS	TS	TS	TS	TS
Preis	103939	165877	98887	138978	118074
Max. Geschwindigkeit	50/130	46/102	58/117	76/159	49/124
Beschleunigung	12	3	3	4	3
Wendigkeit	5.99/23.99	7.49	17.99	11.69	8.99
Laderaum	500/1500 XL	1500/3000 XL	666/1500 XL	300/1300 XL	800/2000 XL
Main-Laser	-	-	1x	1x	-
Kanzel: Hinten	1x	1x	1x	1x	1x
Max. Rakete	Moskito	Moskito	Moskito	Moskito	Moskito
Schild	3x 25 MW	3x 25 MW	3x 25 MW	3x 25 MW	2x 25 MW

	Argon Express	Boron Manta	Paranid Hermes	Split Leguan	Teladi Tukan
Klasse	TP	TP	TP	TP	TP
Preis	103939	158567	127118	244710	118074
Max. Geschwindigkeit	120/216	72/216	67/250	162/308	90/180
Beschleunigung	10	5	9	8	13
Wendigkeit	23.99	10.99	66.59	15.19	17.09
Laderaum	750/- L	1000/- XL	697/- L	450/- L	900/- XL
Main-Laser	-	-	-	3x	-
Kanzel: Hinten	1x	1x	1x	1x	1x
Max. Rakete	Moskito	Moskito	Moskito	Moskito	Moskito
Schild	3x 25 MW	2x 25 MW	3x 25 MW	2x 25 MW	3x 25 MW

	Argon Zentaur	Boron Hydra	Paranid Nemesis	Split Drache
Klasse	M6	M6	M6	M6
Preis	6216268	9080968	7637192	5353040
Max. Geschwindigkeit	90/207	94/302.7	100/260	135/324
Beschleunigung	12	18	17	24
Wendigkeit	10.5	6	11.9	17.5
Laderaum	750/1250 XL	500/1500 XL	191/413 XL	475/875 XL
Hangar	1	1	1	1
Main-Laser	2x	1x	1x	1x
Kanzel: Oben	1x	-	1x	2x
Kanzel: Unten	1x	-	-	2x
Kanzel: Hinten	-	1x	1x	-
Max. Rakete	Hornisse	Hornisse	Hornisse	Hornisse
Schild	2x 125 MW	2x 125 MW	2x 125 MW	1x 125 MW



Falls Sie vor Ihrem Sprung in den unbekannten Sektor noch woanders in der Galaxie vorbeischauen wollen, lassen Sie sich von einem kleinen Handlanger Energiezellen ankarren.

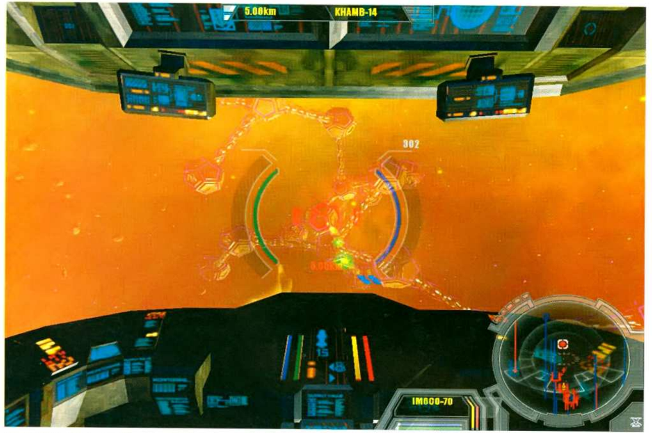


Der große Kahn im Erzgürtel lässt uns schändlich im Stich. Auf Anfrage schickt er immerhin einen kleinen Jäger als Unterstützung gegen 20 Feinde.



Nur mit Zerstörung ist es hier nicht getan. Das Beweismaterial sammeln Sie ein und bringen es zur genaueren Untersuchung.


Das nette Flair in der Dunstwolke lässt die Vorfreude auf ein Treffen mit Saya ins Unendliche schnellen. Der Treffpunkt Quantumröhrenfabrik aber eher nicht.


Sputen Sie sich im unbekannten Sektor. Lassen Sie die böse Station und deren Bewacher links liegen und kümmern Sie sich nur um Ihre Aufgabe – ein Kampf ist reiner Selbstmord.

Prime machen Sie sich auf den Weg zum Erzgürtel. Funken Sie Mik Balser, den Kapitän der Colossus, an. Welcher der Asteroiden die geheime Basis birgt, ist unterschiedlich. Sie befindet sich aber immer im Norden, noch hinter dem Tor zum Sektor Heimat des Lichts. Wenn Sie ihn gefunden haben, melden Sie es dem Kapitän und zerstören den Felsbrocken. Gehen Sie zügig vor, es tauchen unentwegt neue Angreifer auf. Sammeln Sie die drei unbekannten Objekte ein und erstatten Sie abermals Bericht. Schließlich kehren Sie nach Argon Prime zu Ban zurück.

Der unbekannte Sektor

Zischen Sie ab nach Rolks Reich zu Saya Kho in der Quantumröhrenfabrik. Die Verhandlungen mit Mi Ton laufen ähnlich schlecht wie die mit dem Paraniden. Er will für seine Hydra glatte 150.000 Credits Miete. Sprechen Sie kurz mit Saya, sie gibt Ihnen die richtigen Koordinaten. Danach schippern Sie erst mal ins Ausrüstungsdock, um die Kiste aufzupolieren. Lange halten Sie sich zwar nicht in feindlichem Gebiet auf, am Antrieb sollten Sie aber nicht sparen. Kaufen Sie ein paar Energiezellen zusätzlich, allein für den einfachen Weg sind bereits 120 Zellen nötig. Dummerweise können Sie nicht einfach so am Sonnenkraftwerk landen, dafür ist das Schiff zu groß. Versorgen Sie sich über Ihr zweites Gefährt. Werfen Sie Ihren Sprungantrieb an und wählen Sie den Unbekannten Sektor. Neben einigen unfreundlichen Stationen und Schiffen schwebt ein einsamer Datenspeicher durch den Raum. Den sacken Sie kurzerhand ein und hüpfen wieder zurück. Fräulein Kho wartet bereits auf Sie.

West Tor in Omikron Lyrae

Für diese Mission ist ein kleineres, wendiges Schiff nötig. Zwar haben Sie einige Gegenspieler, da Sie aber beim zweiten Teil des Einsatzes auf engstem Raum manövrieren, ecken Sie mit einem großen Kahn schnell an. Bei Ihrer Ankunft werden Sie schon freudig empfangen. Vernichten Sie die kleinen Jäger, anschließend geht's ans Eingemachte. Speichern Sie hier unbedingt nach jeder gelungenen Aktion ab. Nehmen Sie die Position ein, die Ban Ihnen eingezeichnet hat. Harren Sie dort etwa eine halbe Minute lang aus, wobei Sie den Lasern und rotierenden Teilen aus dem Weg gehen sollten. Anschließend müssen Sie die markierten Schwachpunkte am Rumpf des Mutterschiffes zerstören. Docken Sie danach wie befohlen kurz an. Zu guter Letzt vertreiben Sie die Khaak aus dem Sektor. Die große Feier starten Sie in Argon Prime.

STEFAN WEISS, DIRK GOODING, ANSGAR STEIDLE


Zwischen all dem Gedöns von dem zerstörten Schiff finden Sie den Flugschreiber. Sammeln Sie das Ding ein und dann nichts wie weg.


Bret macht vor, wie Sie sich mit der Station richtig drehen. Haben Sie das lange genug gemacht, beharken Sie die markierten Schwachstellen.

Sacred

„Muss kaputthauen." – So tönt es aus dem Mund der zahlreichen Goblins im Spiel. Besser hätten die kleinen Wichte das Motto des Titels nicht treffen können. Wir sagen Ihnen, wie Sie das Dauergeschnetzel effektiv in die Tat umsetzen. Auf nach Ancaria!



Mal ehrlich, die Detailansicht sieht schon geil aus. So können Sie Ihrer holden Heldin mal in voller Pracht beim Schnetzeln zuschauen. Ansonsten ist diese Ansicht schlichtweg ungeeignet, da Sie überhaupt keine Orientierung haben.

Silber oder Bronze

Zu Beginn Ihrer Abenteurerkarriere sind lediglich zwei der vier Schwierigkeitsgrade freigeschaltet. Wenn Sie Bronze spielen, hat es Ihre Heldin/Ihr Held recht leicht, erhält dafür aber auch weniger Erfahrungspunkte und es dauert länger, bis die Figur eine Stufe aufsteigt. Wenn es Sie nicht stört, dass Ihr Alter Ego auf der schwierigeren Anfangstufe Silber öfter das Zeitliche segnet (keine Sorge, die Charaktere werden automatisch wiederbelebt), beginnen Sie gleich mit diesem Schwierigkeitsgrad. Die Monster hinterlassen mehr Gold und Ihr Charakter steigt schneller auf.

Lästiges Speichern

Das automatische Speichern ist zwar hilfreich, die vorgegebene Standardeinstellung stört den Spielfluss jedoch erheblich, außerdem speichert das Programm manchmal in unpassenden Situationen. Die Autosave-Funktion lässt sich jedoch in der Datei „settings.cfg", die Sie im Spielverzeichnis finden, modifizieren. Wenn Sie diese ganz deaktivieren möchten, setzen Sie den Eintrag in der ersten Zeile AUTOSAVE : 1 auf 0. In der zweiten Zeile AUTOSAVEDELAY lässt sich die Speicherzeitspanne einstellen, die Angabe ist in Sekunden angegeben.

Magische Verstecke beachten

Mithilfe der „ALT"-Taste werden sämtliche Gegenstände, Monster und Personen in Sichtweite angezeigt, die vielen magischen Verstecke müssen Sie jedoch ganz ohne Hilfe aufstöbern. Achten Sie besonders auf Felsen und Baumstümpfe. Die magischen Verstecke glitzern in regelmäßigen Abständen. Halten Sie also immer einen Moment inne und beobachten Sie den Bildschirm mit herausgezoomter Kamera, um solche Verstecke zu finden.

Die richtige Kameraeinstellung

Sofern Ihre Hardware es zulässt, empfiehlt es sich, die Welt von *Sacred* aus der maximalen Kameraentfernung zu erforschen. Die Vorteile liegen auf der Hand: Sie entdecken Gegner früher, vor allem bevor diese auf Sie aufmerksam werden. Dies schafft Raum für taktische Manöver, zum Beispiel um bestimmte Zauber oder Combos vorzubereiten oder um Fernattacken durchzuführen.

Jäger und Sammler

Die automatische Sammelfunktion des Programms ist Gold wert und spart nerviges Geklicke. Vor allem funktioniert die Wegfindung wesentlich besser, wenn der Charakter Gegenstände automatisch aufsammelt. Der manuelle Linksklick führt öfter dazu, dass die Figur an Texturen „hängen bleibt". Der größte Vorteil ist jedoch, dass Sie durch Drücken der „A"-Taste auch vom Pferderücken aus alle Gegenstände einsammeln. Wenn Sie manuell auf einen Gegenstand klicken, steigt die Figur jedes Mal ab und wieder auf, das nervt auf Dauer.

Schneller Warenwechsel

Das Warenangebot der Händler in *Sacred* ändert sich schneller als beim Winterschlussverkauf bei Karstadt. Wenn Sie einen Gegenstand entdecken, den Sie sich schon leisten, jedoch noch nicht benutzen können, kaufen Sie das gute Stück trotzdem. Es gibt keine Gewähr dafür, dass bei einem späteren Händlerbesuch der gewünschte Gegenstand noch vorhanden ist. Lagern Sie solche Gegenstände einfach an zentralen Plätzen, zum Beispiel in den blauen Truhen, die es an verschiedenen Stellen gibt. Schmuckstücke, mit deren Hilfe Sie beim Schmied Ausrüstung aufwerten lassen können, lagern Sie anfangs ebenfalls in den Truhen. Apropos Handel: Achten Sie tunlichst darauf, die unmittelbare Umgebung der Händler von Monstern zu säubern. Nicht selten wurden unsere Redaktionscharaktere gerade dann attackiert, wenn sie beim Handeln waren.

Kleptomanie als Tugend

Wenn Sie keine Gewissensbisse bekommen, virtuelle Bauern und andere Gesellen um ihr Hab und Gut zu bringen – bei *Sacred* wird Langfingerei in keiner Weise geahndet. Plündern Sie daher nach Belieben Truhen, Schränke, Fässer und Bücherständer. Kein Mensch wird sich darüber aufregen und Sie finden dabei so manchen wertvollen Gegenstand. Übrigens: In fast allen Brunnen findet sich ein Heiltrank vor, nachschauen lohnt sich.

Übersicht wahren

Wo war gleich die Höhle mit dem Superschwert und wo ist die nächste Truhe zum Zwischenlagern? Je weiter Sie im Spiel vorankommen, umso schwerer wird es, sich alles zu merken. Nutzen Sie unbedingt die Stecknadeln, die Sie auf der Weltkarte anpinnen können. In der Testversion ließen diese sich zwar nicht beschriften, trotzdem dienten Sie als wichtige „Erinnerer". Wenn Sie auf der aktivierten Weltkarte linksklicken, bekommen Sie eine Detailansicht – das verrät auch das Handbuch. Was dort allerdings nicht steht, ist, dass Sie bei gedrückter Maustaste den Detailausschnitt nach Belieben verschieben können. Das trägt enorm zur Orientierung bei.

DAS HARTE ABENTEURERLEBEN

Kampftipps

Zu Beginn Ihrer Karriere greifen Sie meist auf einige Tricks zurück, um gegen die Monsterhorden zu bestehen. Beherzigen Sie einfach unsere „goldenen Regeln":

Altbewährt und effektiv – das „Pullen".

Rennen Sie nie auf Gegnerhorden zu, das endet meist in einem Fiasko. Viel besser ist es, die Aufmerksamkeit eines finsteren Gesellen auf sich zu lenken und dann etwas zurückzuweichen. Sobald Sie über zwei Kampfslots verfügen, legen Sie sich auf jeden Fall eine Fernkampfwaffe zu. Die Reichweite der Fernkampfwaffen entspricht dem Bildschirmausschnitt, den Sie gerade sehen, also zoomen Sie immer weiter heraus. Feuern Sie auf den gewünschten Gegner und wechseln Sie rechtzeitig zur Nahkampfwaffe, falls der Fernkampfschaden nicht reicht, um das Ziel außer Gefecht zu setzen. Magiebegabte Charaktere setzen entsprechende Sprüche ein. Wenn Sie Ihre Waffe wechseln, halten Sie die linke Maustaste gedrückt und benutzen Sie die entsprechende Schnelltaste. So behält Ihr Charakter das aktuell ausgewählte Ziel im Visier.

Geländekenntnis

Die vielen Flüsse in *Sacred* sind nicht nur schön anzuschauen, sondern lassen sich auch taktisch nutzen. Wenn Sie auf der anderen Flussseite Gegner erspähen, feuern oder zaubern Sie einfach über das Wasser hinweg. Manchmal reagiert die KI überhaupt nicht und selbst stärkere Gegner geben schnell klein bei. Übrigens ist die Sichtlinie enorm wichtig. Selbst Büsche oder kleine Felsen „blockieren" Projektile oder Zaubersprüche, wenn sie sich zwischen Spielfigur und Ziel befinden. Achten Sie daher auf freie Schussbahn.


LEGENDE:
COMBOMEISTER
HÄNDLER
SCHMIED
TRUHE
PFERDEHÄNDLER
MULTIPORTAL
EINZELPORTAL
FROSTGARD
EISBACHPASS, KLOSTERFESTUNG
WOLVENTAL
SCHIEFERSAL
BIBERINGEN
BURG KRÄHENFELS
TYR-FASUL
AUENHOFEN
FEENBACH
MASCARELL
FLORENTINA
PORTO DRACO
PORTO VALLUM
ALKAZABA NOC DRACO
URKENBURGH
RUINEN VON URKUK
KHORAD-NUR
NOMAD-NUR



ZHURAG-NAR
BURG HOHENMUT
HOHENWALL
VERAG-NAR
TORFFINGEN
RECKENDORF
HECKENHEIM
FINSTERWINKEL
ELYSIUM
DRAKENSCHANZE
SILBERBACH
SCHÖNBLICK
MOORBRUCH
AHIL-TAR-OASE
KAHARI
BURG STERNENTAL
AISH-JADAR
SHADDAR-NUR
R
S
T



Die magischen Verstecke erkennen Sie nur am kurzzeitigen Aufblitzen oder wenn Sie per Zufall mit dem Mauscursor eine solche Stelle berühren. Halten Sie also die Augen offen.



Ein Frontalangriff gegen diese Tauren wäre tödlich. Locken Sie daher eines der Monster zu sich. Benutzen Sie dafür Fernkampfwaffen oder setzen Sie Zaubersprüche ein.

Gegneranalyse

Hauen und zaubern Sie nicht blindlings auf den erstbesten Gegner einer Gruppe. Informieren Sie sich per „ALT"-Taste vor dem Kampf, welche Monster vorhanden sind. Goblin-Schamanen sind zum Beispiel nach Möglichkeit vor dem 08/15-Gobokrieger aus dem Weg zu räumen. Ebenso sind Banditen mit magischen Waffen (erkennbar am bläulichen Flimmern der Waffe) gefährlicher als ihre nichtmagischen Kollegen und daher zuerst zu erledigen. Mit dieser Strategie erleichtern Sie sich viele Kämpfe.

Teamarbeit

Auf Ihrer Reise durch Ancaria begleiten Sie viele Gefährten. Bei den Nebenaufträgen lohnt es sich kaum, den oder die Gefährten mit kostenintensiver Ausrüstung zu versorgen. Benutzen Sie einfach, was die Gegner fallen lassen, das genügt. Viel wichtiger ist, dass Ihre Figur die bestmögliche Ausrüstung trägt. Gefährten lassen sich oft als nützliche Lockvögel einsetzen. Wenn Sie per Fernattacke einen Gegner angreifen, spurtet Ihr Gefährte sofort zum Gegner (sofern er eine Nahkampfwaffe trägt). Erreicht Ihre Fernattacke den Gegner, bevor der Gefährte eintrifft, wird dieser vom Gegner meist völlig ignoriert. Falls Ihr Kumpel jedoch zuerst zuschlägt, wird Ihre Figur ignoriert. Mit diesem Trick vereinfachen Sie sich so manchen Kampf.

Hoch zu Ross

Es macht wirklich Spaß, Ancaria zu Pferd zu erkunden, und spart auch eine Menge Zeit. Trotzdem ist es besser, die Fertigkeit Reiten nicht sofort zu steigern. Investieren Sie Ihre Punkte lieber primär in nützliche Kampf-Fertigkeiten. Bedenken Sie auch, dass sich viele Combos nicht vom Pferd aus anwenden lassen. Sie werden daher nicht umhinkommen, viel Fuß- und Handarbeit zu leisten. Deshalb reicht der einfache Klepper zunächst völlig aus. Ihr Hafergaul kann lebensrettend sein, falls Sie an zu starke Gegner geraten. Sofern die Gegner Sie nicht völlig eingekreist oder festgehalten haben, können Sie mit dem Pferd weggaloppieren, bis die Monster die Verfolgung abbrechen. Wenn Sie keine Lust haben, Gold für ein Reittier auszugeben, kein Problem – es gibt in Ancaria auch frei herumstreunende Tierchen. Wenn Sie ein solches Pferd aufstöbern, es sich aber partout nicht benutzen lässt, ist Ihre Reitfertigkeit noch nicht hoch genug.

Combos

Leider würde es den Rahmen sprengen, Ihnen alle Combos und deren Effektivität vorzustellen. Außerdem wollen wir Ihnen nicht den Spaß verderben, mit den Kampfkünsten zu experimentieren. Ein paar Tipps jedoch dazu:

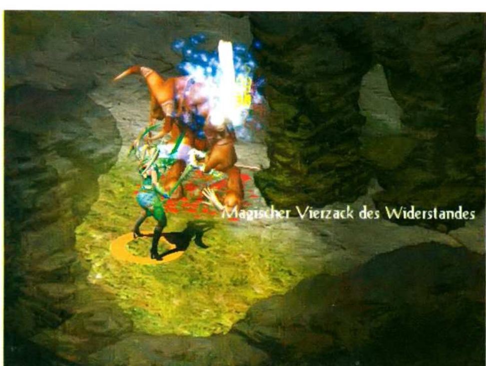
1. Speichern Sie grundsätzlich VOR dem Combokauf ab. So können Sie verlustfrei den letzten Spielstand laden, falls Sie die falsche Auswahl getroffen haben.

2. Achten Sie darauf, dass die „eingewebten" Künste in der Combo NICHT mit aufsteigen, wenn die entsprechende Kampfkunst im Spiel verbessert wird. Sprich, wenn eine Combo zum Beispiel nur Kampfkünste der Stufe 1 enthält, bleiben diese auch auf der Stufe, auch wenn Sie die Fertigkeiten inzwischen schon verbessert haben. Sie müssen daher auch die Combo neu festlegen, um in den Genuss der Verbesserungen innerhalb der Combo zu kommen.

3. Versuchen Sie, Combos logisch aufzubauen. Ein Beispiel: Eine Seraphim besitzt recht früh die Kampfkünste Irritation, Glaubensstärke, Attacke, Harter Schlag und Kampfsprung. Die ersten beiden Künste gehören an den Anfang einer Combo, da sie quasi vorbereitend sind. Irritation betäubt einen Gegner und Glaubensstärke erhöht den Angriff. Mit Kampfsprung hopsen Sie über den ganzen Bildschirm zum angewählten Ziel, gefolgt von Attacke und Harter Schlag. Fertig ist die erste Top-Combo.

4. Runen, die nicht für Ihre Charakterklasse geeignet sind, lassen sich bei einem Combomeister umtauschen. Für zwei Runen erhalten Sie irgendeine neue Rune – lassen Sie lieber die Finger von dieser Option, da das Ergebnis zu unsicher ist (oder vorher speichern). Für drei Runen erhalten Sie eine beliebige Rune Ihrer Charakterklasse, das ist schon ein besserer Tausch. Wer gleich vier Runen parat hat, darf sich sogar eine neue Rune aussuchen.

STEFAN WEISS



Dank der Combos werden Sie auch schon als recht unerfahrener Charakter mit diesen Monstern fertig. Zur Belohnung finden Sie bei starken Gegnern in der Regel gute Ausrüstung.


Freie Sicht auf den Gegner und ein Fluss zwischen Ihnen und den Monstern, besser kann's nicht sein. Setzen Sie hier Ihre Fernkampfwaffen oder Zauber ein. Und schon liegen die Wichte flach.

Deus Ex: Invisible War

Wer die Verschwörungen und Intrigen von DEUS EX: INVISIBLE WAR aufdecken will, braucht neben starken Bio-Mods die richtigen Tuning-Tipps.

Bei *Deus Ex: Invisible War* kommt eine stark angepasste Version der aktuellen *Unreal*-Engine zum Einsatz, die um echtzeitberechneten Schattenwurf und aufwendiges Normal-Mapping erweitert wurde. Ähnlich wie beim Bump Mapping sorgen Normal-Maps für zusätzliche Struktur-Details auf den Texturen. So erscheinen schneebedeckte Flächen furchig und die Kleidung der Figuren wirkt nicht etwa unnatürlich glatt, sondern wirft glaubwürdige Falten. Für einen flüssigen Bildaufbau benötigen Sie bei *Deus Ex 2* vor allem eine schnelle Grafikkarte. Erst mit einer Geforce FX 5900 XT oder Radeon 9700 Pro können Sie bei 1.024x768 in allen Situationen ruckelfrei spielen. Besitzer einer Radeon 9600 XT oder Geforce FX 5700 Ultra reduzieren die Auflösung auf 800x600 Bildpunkte und aktivieren zweifache Kantenglättung (Eintrag 2x bei Multisampling im Optionsmenü). *Deus Ex 2* sieht dadurch nicht schlechter aus, läuft jedoch etwas schneller. Hierfür muss im Treiber-Menü der Grafikkarte bei Kantenglättung allerdings „Application Controlled“ oder „Anwendungsgesteuert“ eingestellt werden. Um mit einer Geforce3 Ti-200 oder Geforce FX 5200 Ultra in einer annehmbaren Geschwindigkeit zu spielen, reduzieren Sie die Auflösung ebenfalls auf 800x600 Bildpunkte. Wenn eine altersschwache DirectX-7-Grafikkarte (Geforce2/4 MX) in Ihrem Rechner steckt, können Sie *Deus Ex 2* nicht spielen.

DER VERRÜCKTE PROZESSOR

Die CPU spielt kaum eine Rolle – kein Wunder, schließlich wurde *Deus Ex: Invisible War* ebenfalls für die Xbox (733-MHz-CPU) entwickelt. Trotz der aufwendigen Physik-Engine reicht daher ein Prozessor mit 2 GHz. Bei einer langsameren CPU sollten Sie den Wert für die "Figuren-Qualität" heruntersetzen. Dadurch bricht die Framerate im Spiel nicht so stark ein, sobald mehrere Figuren dargestellt werden. Wer das US-Original besitzt, sollte unbedingt den Patch auf die Version 1.1 installieren, da dieser für eine höhere Geschwindigkeit sorgt.

DANIEL MÖLLENDORF

TUNING

UM *DEUS EX: INVISIBLE WAR* IN 1.024X768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 2.000 MHZ
- ☐ 512 MBYTE RAM
- ☐ RADEON 9700 PRO

MIT 1.700 MHZ, 256 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE4 TI-4200 SOLLTEN SIE:

- ☐ DIE AUFLÖSUNG AUF 800X600 REDUZIEREN
- ☐ „BLOOM“ DEAKTIVIEREN
- ☐ DIE „SCHATTEN-QUALITÄT“ AUF „MITTEL“ SETZEN
- ☐ BEI „FIGUREN-QUALITÄT“ „NIEDRIG“ AUSWÄHLEN

MIT 2.000 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9600 XT SOLLTEN SIE:

- ☐ DIE AUFLÖSUNG AUF 800X600 REDUZIEREN
- ☐ FÜR „MULTISAMPLING“ DEN WERT „2X“ EINSTELLEN
- ☐ „BLOOM“ DEAKTIVIEREN
- ☐ DIE „SCHATTEN-QUALITÄT“ AUF „HOCH“ SETZEN
- ☐ BEI „FIGUREN-QUALITÄT“ „HOCH“ AUSWÄHLEN

MIT 2.400 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9700 PRO SOLLTEN SIE:

- ☐ DIE AUFLÖSUNG AUF 1.024X768 SETZEN
- ☐ FÜR „MULTISAMPLING“ DEN WERT „2X“ EINSTELLEN
- ☐ „BLOOM“ DEAKTIVIEREN
- ☐ DIE „SCHATTEN-QUALITÄT“ AUF „HOCH“ SETZEN
- ☐ BEI „FIGUREN-QUALITÄT“ „HOCH“ AUSWÄHLEN

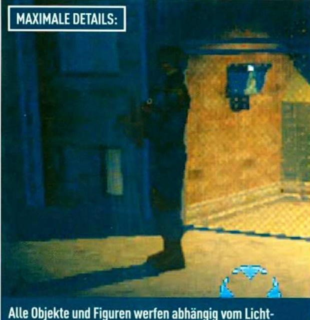
DAS „VIDEO“-MENÜ VON DEUS EX 2





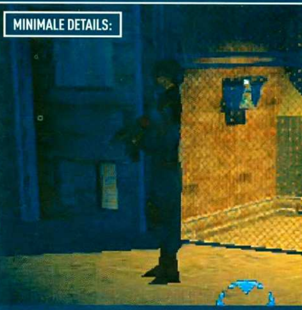
1. **Multisampling:** Bestimmt den Qualitätsgrad der Kantenglättung. Bei einer FX 5700 Ultra oder Radeon 9600 XT wählen Sie 2x Multisampling und eine Auflösung von 800x600.
2. **Bloom:** Lässt die Spielwelt unscharf erscheinen. Kostet Leistung und erschwert die Orientierung – daher besser deaktivieren.
3. **Schatten-Qualität:** Auf dem höchsten Wert werfen alle Objekte und Figuren einen Echtzeit-Schatten. Taktet Ihr Prozessor mit weniger als 2 GHz, wählen Sie die mittlere Einstellung.
4. **Beleuchtungsqualität:** Bestimmt die Qualität der Licht-Koronas. Die Spielgeschwindigkeit wird dadurch kaum beeinflusst – ergo: aktivieren.
5. **Figuren-Qualität:** Wenn Sie diese Einstellung herabsetzen, werden entfernte Figuren mit weniger Polygonen dargestellt. Dadurch wird die CPU entlastet, besonders in dem Fall, wenn mehrere Figuren gleichzeitig auftauchen.
6. **VSynch:** Gleicht die Framerate (Bildrate) mit der Wiederholfrequenz des Monitors ab. Ohne V-Sync kann es zu einem Schlieren-Effekt bei schnellen Bewegungen kommen.

MAXIMALE DETAILS:



Alle Objekte und Figuren werfen abhängig vom Lichteinfall einen Schatten und die Charaktere werden immer mit der höchsten Detailstufe dargestellt.

MINIMALE DETAILS:



Ab einer gewissen Entfernung verfügen die Figuren über weniger Polygone und sehen daher kantig aus. Zudem fehlen die Echtzeit-Schatten.

Singles

Für Singles brauchen Sie vor allem einen schnellen Prozessor. Mit wenigen Tuning-Maßnahmen läuft das Spiel allerdings auch auf älteren PCs flüssig.

Das grafische Highlight von *Singles* sind zweifellos die detaillierten Figuren: Dank zahlloser Polygone, feiner Gesichtszüge und glänzender Augen sehen die Charaktere sehr natürlich aus. Diese Detailverliebtheit fordert allerdings ihren Tribut: Selbst bei schnellen CPUs mit mehr als 2.800 MHz fällt die Bildwiederholrate (Framerate) häufig unter 20 Bilder pro Sekunde. Damit ist *Singles* zwar ordentlich spielbar, das permanente Bildruckeln fällt dennoch negativ auf. Wichtigste Einzelkomponente ist der Hauptprozessor: Erst ab 2.600 MHz können Sie mit der höchsten Detailstufe in einer annehmbaren Geschwindigkeit spielen. Um Polygone einzusparen und somit die CPU zu entlasten, setzen Sie die Einstellung „Charakterdetails" herab. Dadurch werden die Haare der Figuren weniger aufwendig dargestellt. Der Eintrag „Objektdetails" bestimmt die geometrische Komplexität von Möbeln und anderen Gegenständen. Die Bildqualität leidet bei niedrigen Details enorm, die Spielgeschwindigkeit wird indes nur geringfügig verbessert. Wählen Sie hier ab 2.200 MHz also unbedingt die Einstellung „hoch".

SCHATTENSEITEN

Besitzer einer Geforce FX 5700 Ultra oder einer Radeon 9600 XT sind in *Singles* auf der sicheren Seite. Mit einer FX 5900 Ultra oder einer Radeon 9800 Pro ist problemlos zweifache Kantenglättung (2x) in 1.024x768 Bildpunkten möglich, wodurch die Singles-WG wesentlich besser aussieht. Verfügt Ihre Grafikkarte lediglich über 64 MByte Grafikspeicher, so gibt das Spiel eine Warnmeldung aus, sobald Sie die höchste Detailstufe wählen. Erst wenn Sie die Einstellung für „Texturauflösung" auf „mittel" herabsetzen und für „Schattendetails Umgebung" „hoch, 16 Bit" auswählen, können Sie mit einer 64-MByte-Karte spielen. DirectX-7-Grafikkarten (Geforce2/4 MX) verursachten auffällige Grafikfehler. DANIEL MÖLLENDORF

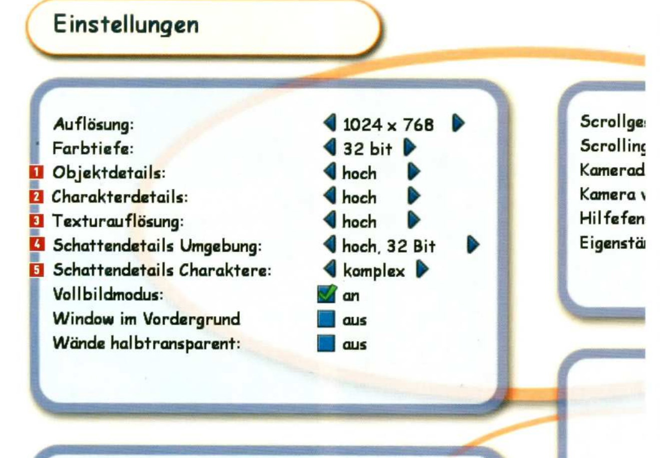


Alle Möbelstücke werfen einen Schatten auf sich selbst und die Umgebung und wirken dank feiner Texturen sehr detailliert.



Die Schatten sind verschwunden, die Objekte wirken kantig und alle Möbel sowie die Nachbarhäuser sind mit verschwommenen Texturen versehen.

DAS MENÜ „EINSTELLUNGEN" VON SINGLES



1 Objektdetails: Reguliert die Komplexität der Objekte. Auf der niedrigen Stufe sind diese sehr kantig und damit unansehnlich. Da sich die Performance dadurch kaum verbessert, wählen Sie besser „hoch".

2 Charakterdetails: Bestimmt, mit welcher Detailstufe die Figuren dargestellt werden. Bei der niedrigen Detailstufe sind beispielsweise die Haare der Charaktere weniger aufwendig.

3 Texturauflösung: Über diese Option lässt sich die Qualität der Texturen auf allen Objekten und den Nachbarhäusern einstellen. Die Figuren verfügen hingegen nach wie vor über die höchste Texturqualität.

4 Schattendetails Umgebung: Lässt die Objekte in der Wohnung einen Schatten werfen. Wenn Ihre Grafikkarte nur über 64 MByte Speicher verfügt, können Sie nicht den höchsten Wert auswählen.

5 Schattendetails Charaktere: Bestimmt, ob die Figuren einen Schatten werfen. Die Einstellung „komplex" funktioniert bisher noch nicht.

TUNING

UM *SINGLES* IN 1.024X768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 2.600 MHZ
- ☐ 512 MBYTE RAM
- ☐ RADEON 9600 XT

MIT 1.700 MHZ, 256 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE3 TI-200 SOLLTEN SIE:

- ☐ DEN WERT FÜR „CHARAKTERDETAILS" AUF „NIEDRIG" SETZEN
- ☐ BEI „TEXTURAUFLÖSUNG" „MITTEL" AUSWÄHLEN
- ☐ FÜR „SCHATTENDETAILS UMGEBUNG" DEN WERT „HOCH, 16 BIT" EINSTELLEN
- ☐ „SCHATTENDETAILS CHARAKTERE" AUF „AUS" SETZEN

MIT 2.000 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9600 XT SOLLTEN SIE:

- ☐ DEN WERT FÜR „CHARAKTERDETAILS" AUF „MITTEL" SETZEN
- ☐ BEI „TEXTURAUFLÖSUNG" „HOCH" AUSWÄHLEN
- ☐ FÜR „SCHATTENDETAILS UMGEBUNG" DEN WERT „HOCH, 32 BIT" EINSTELLEN

MIT 2.400 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5900 ULTRA SOLLTEN SIE:

- ☐ IM TREIBERMENÜ 4X KANTENGLÄTTUNG AKTIVIEREN
- ☐ DEN WERT FÜR „CHARAKTERDETAILS" AUF „MITTEL" SETZEN
- ☐ BEI „TEXTURAUFLÖSUNG" „HOCH" AUSWÄHLEN
- ☐ FÜR „SCHATTENDETAILS UMGEBUNG" DEN WERT „HOCH, 32 BIT" EINSTELLEN

Teams... Titel... Technik...

Favoriten und Verfolger 2004!



Präsentiert von:





Bestens informiert mit dem neuen Formel 1 und Tourenwagen Timer 2004!

- Top Infos zur Formel 1 und DTM
- Alle Teams & Fahrer
- Rennstrecken & Termine
- Service & Statistik

Ab 5. März für 3,95 € überall im Buch- und Zeitschriftenhandel!
Oder direkt hier bestellen: www.media-consulta.com/shop

Eine Publikation der:



www.media-consulta.com



»Lotto: ein Richtiger.«

X 2 – Die Bedrohung?

In technischer Hinsicht könnte die XBOX NEXT die Konkurrenz ausstechen.

Grafik | Das Online-Nachrichtenmagazin Mercurynews.com hat überraschend Details zum Xbox-Nachfolger *Xbox Next* veröffentlicht. Demnach soll die Konsole angeblich ebenfalls auf PC-Hardware basieren, aber gleich drei 64-Bit-Prozessoren von IBM und einen Ati-Grafikchip verwenden, der dreimal schneller sein soll als der kommende R400. Die neue Xbox soll laut Mercurynews auf 256 MByte Hauptspeicher zurückgreifen und vermutlich auf eine Festplatte verzichten. Zurzeit soll Microsoft überlegen, ob neue DVD-Laufwerke mit höherer Datendichte und blauem Laser eingesetzt werden sollen. Ein offizielles Datum für den Verkaufsstart steht noch nicht fest. (BH)
Info: www.mercurynews.com



»Ganz schön blöd: Der Würger von Wennigsen zeichnete seine Tat auf.«

Radio aktiv!

Mit dem MP3-Player BEATMAN FLASH sind Sie so mobil wie nie zuvor.

Zubehör | Freecom hat den MP3-Player *Beatman Flash* überarbeitet und neben 128 MByte Speicher auch ein FM-Radio eingebaut. Das 44 Gramm leichte Gerät ist nur 5,2 x 5,6 x 1,7 Zentimeter groß und kostet 139 Euro. Mit einer AAA-Batterie liefert der Winzling laut Hersteller rund vier Stunden Musikgenuss mit MP3- oder WMA-Dateien. Der *Beatman Flash* wird via USB mit dem PC verbunden und lässt sich außerdem als Diktiergerät für 30 Stunden Sprachaufzeichnung bei maximaler Kompression verwenden. (BH)
Info: www.freecom.com, (0203-7680950)

Ganz in Weiß

Shuttles Mini XPC ST62K setzt auf Onboard-Grafik und externes Netzteil.

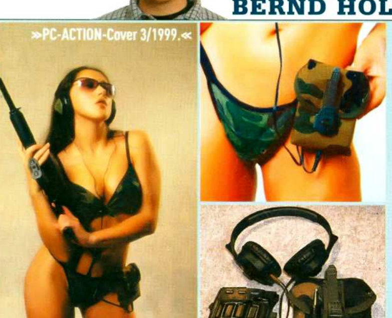

»Wolfgang Viereck: Übergewicht.«

Barebone | Shuttle erweitert sein Mini-PC-Angebot um den *XPC ST62K* mit externem Netzteil. Der Chipsatz Radeon 9100 IGP unterstützt Pentium-4-CPUs bis zu 800 MHz FSB. Neben Netzwerkanschluss und Onboard-Sound besitzt der *XPC ST62K* einen integrierten Grafikchip. Der Preis: 385 Euro. (BH)
Info: de.shuttle.com, (04121-4766)



BESSERWISSER

BERND HOLTMANN ÜBER MP3-CASEMODDER


»PC-ACTION-Cover 3/1999.«

Musik-Magazin für Waffennarren!

Der Russe Andrey Koltakov kam auf die coole Idee, die Technik eines MP3-Players in ein leeres Magazin einer AK-47 (gemeinhin auch als Kalaschnikow bekannt) zu verbauen. *Spiegel Online* zitiert den Erfinder der „AK-MP3": „Das ist mein Betrag zum Weltfrieden". Diese sinnigen Worte könnten auch von der freundlichen Hupfdohle in Tarnkleidung stammen, die auf Koltakovs Webseite Werbung für den Militär-Musikanten macht. Das Kalaschnikow-Magazin mit programmierbarer Firmware verarbeitet MP3- und WMA-Dateien, verfügt über eine 20-Gigabyte-Festplatte, unterstützt die Datenübertragung per USB 2.0 und dudelt bis zu zehn Stunden Musik. Koltakow bietet den AK-MP3 für 600 Dollar an – zusammen mit mehr als 300 Hörbüchern. Ohne die MP3-Vollbestückung soll der schmucke Gürtelschmuck in Tarnfarbe 350 Dollar kosten. Die erste Lieferung wird laut Webseite im Mai erwartet. Interessenten tragen sich auf der Webseite www.audiobooksforfree.com/kalashnikov/ak-mp3.asp in eine Warteliste ein. (BH)



»Minigolfplatz: erste Bahn.«

Lange Leitung

Intels PRESCOTT-Prozessoren haben längere Pipelines als ihre Pendants mit Northwood-Kern.

Infrastruktur | Mit dem *Prescott* will Intel AMDs Athlon 64 Paroli bieten. Im Vergleich zu den Pentium-4-CPUs mit Northwood-Kern besitzen die neuen *Prescott*-P4-Prozessoren eine längere Pipeline und werden im feineren Herstellungsverfahren produziert (90 Nanometer gegenüber 130 Nanometer). Dadurch sind wesentlich höhere Taktraten möglich. Allerdings erzeugt der Neuling aufgrund der höheren Transistoren-Zahl deutlich mehr Wärme als bisherige P4-CPUs und benötigt daher einen besseren Kühler. Trotz größeren L2-Zwischenspeichers ist der *Prescott* in Spielen nicht schneller als ein vergleichbar getakteter Northwood-Prozessor. Derzeit sind *Prescott*-CPUs zu den meisten Sockel-478-Mainboards kompatibel – im zweiten Quartal folgen CPUs für den neuen Sockel 775. (DN)
Info: www.intel.com, (089-991430)

INTELS NEULING IM TECHNIKVERGLEICH

	Pentium 4 – Prescott	Pentium 4 – Northwood	Athlon 64
Sockel	478	478	754
Verfügbare Taktraten	2.800 bis 3.400 MHz	1.600 bis 3.400 MHz	2.000 bis 2.200 MHz
L2-Zwischenspeicher	1.024 kByte	512 kByte	512/1.024 kByte
Herstellungsprozess	90 Nanometer	130 Nanometer	130 Nanometer
Transistoren	125 Millionen	55 Millionen	105,9 Millionen
Max. Verlustleistung (Hitze)	103 Watt (3.400 MHz)	82 Watt (3.200 MHz)	89 Watt (3200+)

Volles Ohr!

Käuflich: Sennheiser PC 155 USB.

Sound | Die Audio-Profis von Sennheiser haben auch Hardware für PC-Spieler im Programm. Ihr brandneues USB-Headset *PC 155 USB* besteht aus zwei Teilen: dem Headset mit regulären 3,5-mm-Klinkenstecker und einem drei Meter langen Kabel samt Lautstärkeregelung sowie einem separaten USB-Adapter mit eigenem Soundchip. Eine Soundkarte wird zum Betrieb also nicht benötigt. Das PC 155 USB kostet 139 Euro. (BH)
Info: www.sennheiser.de, (0511-5426796)



»Gesichtsbräuner mit Sprachsteuerung.«

Sparkarten-Kontrolle

DIE WINFAST A 350 TDH XT kostet nicht die Welt.



»Gummipuppe, Modell Galadriel.«

Grafik | Leadtek stellt mit der *WinFast A 350 TDH XT* eine neue DirectX-9-Grafikkarte für preisbewusste Spieler vor. Die Platine basiert auf Nvidias 3D-Grafikprozessor Geforce FX 5900 XT und greift auf 128 MByte DDR-Grafikspeicher zu. Die Karte ist bereits erhältlich und kostet 219 Euro. Eine Übersicht über die Leistungsfähigkeit vergleichbarer FX-5900-XT-Karten finden Sie in unserem Grafikkartentest ab Seite 160. (BH)
Info: www.leadtek.de (02405-424602)

LIES MICH!

CREATIVE SENKT PREISE

Sound | Creative hat die Preise für seine THX-zertifizierten Lautsprechersysteme *MegaWorks THX 2.1 250D* und *MegaWorks THX 5.1 550* gesenkt. Das *THX 2.1 250D* mit 300 Watt Gesamtleistung und einem guten Rauschabstand von 99 dB ist für 199 Euro statt 249 Euro erhältlich. Die 5.1-Lösung *THX 5.1 550* klotzt mit einer Gesamtleistung von 500 Watt und kostet nun statt 399 nur noch 349 Euro. (BH)
Info: de.europe.creative.com



»Jackson Five: Familienfoto mit Papi.«

LEADTEK X-EYE

»Gegen Bindehaut-Entzündung: Eigenurinbrille.«

Grafik | In Halle 23 an Stand C36 präsentiert Leadtek zur CeBIT viele Neuigkeiten, zum Beispiel das so genannte *X-eye* – ein tragbares Display in Form einer Brille mit einem oder zwei Bildschirmen. Daran können Sie den PC oder einen DVD-Player sehr bequem anschließen. Die Bildqualität entspricht laut Leadtek der eines 15-Zoll-Notebook-Monitors beziehungsweise eines Fernsehgeräts mit 50 Zentimetern Bildschirmdiagonale. (BH)
Info: www.leadtek.de



»Porsche-Design: Autokralle.«

CREATIVE HQ 1300

Sound | Die neue Produktserie von Creative umfasst drei Kopfhörer: Der *HQ-1300* für knapp 30 Euro ist ein klassischer Kopfhörer mit gepolsterten Ohrmuscheln und einem sich automatisch einstellenden Kopfband. Das „Open-Air"-Design soll für eine weiträumige Akustik mit besonders ausgewogenem Klangbild sorgen. Nicht ganz neu ist das *Backphone HQ-60* (10 Euro): Der Nackenbügelkopfhörer gehörte bisher zum Lieferumfang der MP3-Jukeboxen von Creative. Für Fans von Taktik-Shootern und Videokonferenzen hat Creative das *HQ-300* im Angebot – ein bequemes Headset mit Lautstärkeregler, das für 15 Euro angeboten wird. (BH)
Info: de.europe.creative.com

TERRATEC MYSTIFY MAMBA/VIPER

Eingabegerät | Der Nettetaler Multimedia-Spezialist Terratec will auf der diesjährigen CeBIT (18. bis 24. März in Hannover) zwei neue Spielermäuse vorstellen. Die *Mystify Mamba* und die *Mystify Viper* sind als Ergänzung der kugelbasierten Boomslang geplant, die mit einer Auflösung von 2.100 dpi arbeitet. Die neuen Geräte besitzen einen optischen Sensor – über die genaue Auflösung schweigt man sich allerdings noch aus. Terratec finden Sie in Hannover in Halle 25, Stand D40. (BH)
Info: www.terratec.de



»Rot Stewarts Suspensorium.«

Die üblichen Verdächtigen?



»Vom Aussterben bedroht: Zwerg- und Riesenschildkröten.«

Damit das klar ist!

KANTENGLÄTTUNG
Auch Anti-Aliasing. Reduziert den Treppen-Effekt an Kanten und verbessert so die Bildqualität, fordert die Grafikkarte enorm.

ANISOTROPER FILTER
Stellt nach hinten geneigte Flächen (Levelboden oder Wände) auch aus größerer Entfernung noch scharf dar, kostet jedoch Grafikleistung.

SPEICHERINTERFACE
Bindet den Speicher an den Grafikchip. Ein hoher Wert sorgt für mehr Leistung. So sind Karten mit 256 Bit Interface schneller als Beschleuniger mit 128 Bit Speicherbus.

OEM
Abkürzung für „Original Equipment Manufacturer", OEM-Produkte werden nicht im Handel verkauft und kommen nur in Hardware-Komplettangeboten zum Einsatz.

CHIP-ARCHITEKTUR
Besitzt ein Grafikchip acht Pixel-Pipelines, kann dieser pro Taktzyklus acht Pixel berechnen. Bei einem Chiptakt von 300 MHz sind dies 300 Millionen mal acht Pixel pro Sekunde. Ein Grafikprozessor mit acht Pipelines ist somit schneller als eine Version mit vier Pixel-Berechnungen pro Taktzyklus. Die Angabe „2 Texel" (Texture-Element) bedeutet, dass auf jedes Pixel in einem Taktzyklus zwei Texturschichten aufgetragen werden können.

SHADER
Programmierbare Hardware-Einheit in Grafikchips, über die aufwendige Effekte (etwa spiegelndes Wasser) erzeugt werden. Bei DX-7-Karten (Geforce2/4 MX) sind keine Shader-Effekte möglich.

Konkurrenz für Ati und Nvidia. S3 und XGI stürmen auf Anhieb in die Top 4. Wenngleich wir zugeben müssen, dass es ohnehin nur vier für Spieler relevante Hersteller gibt. Unsere MARKTÜBERSICHT GRAFIKKARTEN ist trotzdem toll!

In den vergangenen Monaten haben Nvidia und Ati ihr Angebot durch viele neue Grafikkarten ersetzt. Kein Wunder also, dass uns für diese Marktübersicht insgesamt 20 aktuelle Beschleuniger von Ati und Nvidia zur Verfügung standen. Auch die Konkurrenz war nicht untätig – mit dem Deltachrome von S3 und XGIs Volari versuchen demnächst zwei neue 3D-Beschleuniger, gegen die Vormachtstellung der Geforce- und Radeon-Platinen anzukommen. Zum Testzeitpunkt standen uns jedoch keine finalen Versionen der Grafik-Neueinsteiger zur Verfügung, sodass wir Ihnen die Vorserien-Karten Volari Duo V8 Ultra und Deltachrome S8 separat vorstellen. Sämtliche Testergebnisse und klare Kaufempfehlungen finden Sie auf den nächsten Seiten.

VÖLLIG ÜBERTRIEBEN?

Nvidias neues Flaggschiff ist die Geforce FX 5950 Ultra, die über die gleichen Leistungsmerkmale wie der Vorgänger FX 5900 Ultra verfügt – lediglich die Taktraten wurden leicht nach oben geschraubt. Den Chiptakt hat Nvidia beispielsweise von 450 MHz auf 475 MHz angehoben. Der Speicher ist wie beim Vorgänger mit einem fortschrittlichen 256-Bit-Interface angebunden, allerdings mit 475 MHz DDR-Takt 50 MHz DDR flotter als bei den älteren 5900-Ultra-Modellen. Auch Atis 9800-Pro-Nachfolger Radeon 9800 XT hebt sich vom Vorgänger-Modell hauptsächlich durch höhere Taktraten ab. Immerhin wird der Chip mit 412 MHz um 32 MHz höher getaktet als bei der Pro-Variante. Der Speichertakt wurde lediglich von 350 MHz auf 365 MHz angehoben. Einzige Neuerung der XT-Generation ist das Feature Overdrive. Wenn Overdrive aktiviert ist, übertaktet sich der Chip selbstständig, sobald Sie ein Spiel starten. So steht Ihnen die zusätzliche Leistung dann zur Verfügung, wenn sie wirklich gebraucht wird. Dazu be-

Was bringen die jungen Wilden?

Mit der Volari-Familie will XGI alle Marktbereiche vom Einsteiger-Segment bis zum High-End-Gamer bedienen. Während S3 in den letzten Jahren auf Mobilchips spezialisiert war, will man nun ebenfalls leistungsstarke Grafikkarten anbieten. Können die Neueinsteiger etwas gegen die Vormachtstellung von Ati und Nvidia ausrichten?


VOLARI DUO V8 ULTRA

Erste Volari-Grafikkarten mit 256 MByte DDR-II-Speicher sind bereits im Handel erhältlich. Bei diesen Modellen handelt es sich um den Volari Duo V8 Ultra, bei dem zwei Grafikchips parallel eingesetzt werden. Interessant, denn seit der Voodoo 5 5500 aus dem Jahre 2000 verfügen alle 3D-Bretter im Spielebereich nur über einen Grafikprozessor. Es sollen auch Volari-Karten mit nur einem V8-Ultra-Chip folgen. Zudem will XGI mit dem Volari V5 einen langsameren, aber günstigeren Grafikchip anbieten. Beim Flaggschiff Duo V8 Ultra werden beide Grafikprozessoren von einem Kupferkühler auf Vorder- und Rückseite bedeckt. Die XGI-Karte bietet DX-9-Unterstützung und (laut Hersteller) acht Pixel-Pipelines sowie ein 128-Bit-Speicherinterface für jeden Chip.

Bei Spielen gab das Vorabmodell des Duo V8 Ultra keine gute Figur ab: So lief etwa *Elite Force 2* mit gerade mal 20 Bildern pro Sekunde sehr langsam. Bei DirectX-9-Spielen (*Halo*) fällt die rund 400 Euro teure Pixelschleuder noch weiter hinter die Konkurrenz zurück. Enttäuschend war auch die Kantenglättung: Bei dem „Reactor" genannten Treiber in der Version 1.01.02 wird das Bild einfach weichgezeichnet. Je höher Sie den Grad der Kantenglättung einstellen, desto unschärfer wirkt das Spiel. Somit wird die Bildqualität nicht verbessert, sondern verschlimmert.

Der Internetseite X-Bit Labs zufolge bietet die aktuelle Version 1.01.510 des Reactor-Treibers auf einzelne Spiele angepasste Optimierungen (etwa für *Halo*). So sollen die trilineare Texturfilterung durch eine bilineare Filterung ersetzt und die Texturen früher durch eine niedriger aufgelöste Version ausgetauscht werden. Dadurch ist die Bildqualität bei diesen Spielen schlechter als bei Nvidia- oder Ati-Modellen. Sobald uns finale Volari-Karten zur Verfügung stehen, überprüfen wir dies natürlich.

Name:	Volari V8 Ultra	Volari Duo V8 Ultra
Webseite:	www.xgitech.com	www.xgitech.com
Interner Codename:	XG41	XG40
Transistoren:	90 Millionen	2x90 Millionen
3D-Pipeline (laut Hersteller):	8 Pixel x 1 Texel	2x8 Pixel x 1 Texel
Shader (Pixel/Vertex):	4/2	2x 4/2
Chiptakt:	300 MHz (Ziel: 350 MHz)	348 MHz (Ziel: 350 MHz)
Speichertakt:	300 MHz DDR-I (Ziel: 375 MHz)	450 MHz DDR-II (Ziel: 500 MHz)
Speicherbus:	128 Bit	2x 128 Bit
Speicherbandbreite:	9,6 GByte/s	2x 14,4 GByte/s
Leistungsaufnahme (2D/3D):	21/58 Watt	51/130 Watt


DELTACHROME S8

Neben der Volari Duo V8 Ultra stand uns mit dem Vorabmodell der Deltachrome S8 ein weiterer Neuling im Grafikkarten-Bereich zur Verfügung. Diese verwendet ebenfalls einen DX-9-Chip, der laut Hersteller über eine acht-Pipeline-Architektur verfügt. Beim Preis zielt S3 auf die Mittelklasse. Die Deltachrome S8 (256 MByte) soll zum Verkaufsstart etwa 155 Euro kosten. Der Chiptakt liegt bei 300 MHz, der Speicher wird mit 128 Bit angebunden und taktet mit 300 MHz DDR. Später folgt unter dem Namen S8 Nitro eine schnellere Version mit höheren Taktraten. Zudem will Hersteller S3 in den nächsten Monaten die Deltachrome S4 auf den Markt bringen, die lediglich über vier Pixel-Pipelines verfügt. Ferner sind Varianten für das neue Steckformat PCI-Express geplant.

In Spielen machte das Vorab-Testmuster der S8 trotz Beta-Treiber kaum Probleme. Bei *UT 2003*, *Yager* oder *Max Payne 2* lagen die Ergebnisse der Deltachrome-Karte zwischen denen von FX 5600 Ultra und FX 5700 Ultra. Mit OpenGL- oder DX9-Spielen (*Elite Force 2* bzw. *Halo*) hatte der Neuling allerdings noch Probleme. Zudem kommt bei der Kantenglättung das langsame Super-Sampling-Verfahren zum Einsatz. Im Vergleich zu Radeon- oder Geforce-Beschleunigern mit ressourcenschonendem Multisampling verliert der S8 daher mit aktivierter Kantenglättung sehr stark an Leistung.

Im Gegensatz zur Volari macht das Vorserienmodell des Deltachrome S8 bereits einen wesentlich ausgereifteren Eindruck: Stabilitätsprobleme oder Bildfehler traten nur vereinzelt auf. Wenn S3 es schafft, bis zur finalen Version die Performance bei OpenGL- und DX9-Spielen zu steigern, könnte sich die Deltachrome S8 zur günstigen Alternative zu FX 5700 und Radeon 9600 entwickeln.

Name:	Deltachrome S8	Deltachrome S8 Nitro
Webseite:	www.s3graphics.com	www.s3graphics.com
Interner Codename:	S8	S8 Nitro
Transistoren:	60 – 80 Millionen	60 – 80 Millionen
3D-Pipeline (laut Hersteller):	8 Pixel x 1 Texel	8 Pixel x 1 Texel
Shader (Pixel/Vertex):	8/4	8/4
Chiptakt:	300 MHz	310 – 320 MHz
Speichertakt:	300 MHz DDR	310 – 320 MHz DDR
Speicherbus:	128 Bit	128 Bit
Speicherbandbreite:	9,6 GByte/s	9,9 – 10,2 GByte/s
Leistungsaufnahme (2D/3D):	8/25 Watt	Unbekannt

nötigen Sie allerdings den aktuellen Grafikkarten-Treiber (auf unserer Heft-DVD). Hinweis: Bei Radeon-Karten von Asus funktioniert Overdrive nicht. Eine erfreuliche Kehrtwende zeichnet sich bei der Lautstärkeentwick-lung im High-End-Bereich ab: Selbst die Lüfter der schnellen FX-Beschleuniger erzeugen nur selten mehr als 3,5 Sone – den individuellen Kühlerkonstruktionen der Hersteller sei Dank. MSI hat sogar eine Geforce FX 5950 Ultra im Angebot, die mit 0,7 Sone im geschlossenen Gehäuse kaum hörbar ist. Die Hersteller von 9800-XT-Karten vertrauen überwiegend auf das Referenzdesign von Ati mit Kupferkühler und großem Lüfter, der mit 2,7 Sone zwar nicht sonderlich leise ist, jedoch auch nicht stört.

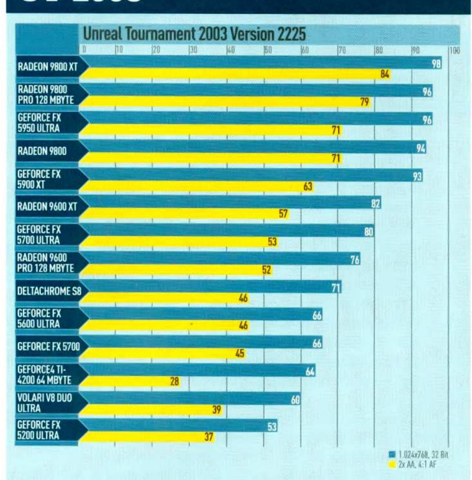
GUTSCHEIN-HEILIG?

Wer gute Spieleleistung will, ohne gleich sein Konto zu plündern, wird mit der Radeon 9600 XT oder der Geforce FX 5700 Ultra glücklich. Wie die Radeon 9800 XT beherrschen auch 3D-Bretter mit 9600-XT-Grafikchip die Overdrive-Funktion. Zudem wurde der Chiptakt gegenüber der Radeon 9600 Pro um 100 MHz angehoben. Ein vermeintliches Ausstattungs-Highlight bei Atis XT-Reihe war bisher der Gutschein für *Half-Life 2*. Bei Erscheinen des Shooters dürfen Sie *Half-Life 2* damit kostenlos herunterladen oder direkt aus Kanada bestellen – die Wartezeit beträgt allerdings mindestens sechs bis acht Wochen und Sie zahlen die Versandkosten selbst. Neu: Seit Dezember 2003 müssen die Karten-Hersteller eine Gebühr an Ati entrichten, um ihren 9600-XT-Beschleunigern den Gutschein beilegen zu dürfen. Da nicht alle Hersteller dazu bereit sind, enthalten nicht mehr alle Angebote den wertvollen Zettel. Wenn Sie also Wert auf den *HL 2*-Gutschein legen, dann vergewissern Sie sich vor dem Kauf, dass dieser auch wirklich im Lieferumfang enthalten ist. Auf der sicheren Seite sind Sie mit Pixel-Beschleunigern der 9800-XT-Klasse: Hier findet sich der Gutschein weiterhin in jedem Karton. Umstrukturierungen gibt's hingegen bei Nvidia: Angesichts der vergleichsweise schwachen Leistung des Geforce FX 5600 Ultra hat Nvidia beim FX 5700 Ultra nicht nur die Taktraten erhöht, sondern auch die Chiparchitektur verbessert. Als Resultat sind 5700-Ultra-Grafikkarten rund 20 Prozent schneller als die Vorgänger-Modelle.

GÜNSTIGER RASER

Unerwartete Konkurrenz bekommen 9600 XT und FX 5700 Ultra durch einen ursprünglich

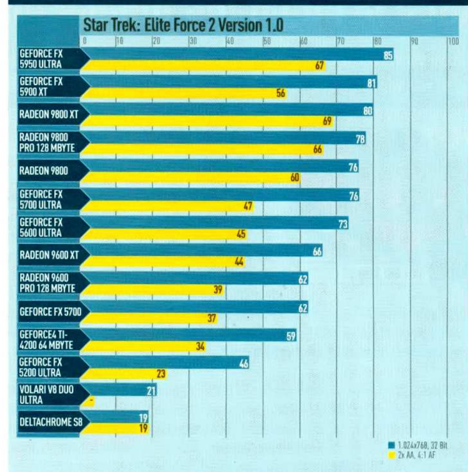
UT 2003



Einstellungen: Athlon XP 3000+, Nforce2-Mainboard, 512 MByte RAM, Windows XP Pro, DX 9.0b

***Fazit:** Radeon 9800 XT, 9800 und Geforce FX 5950 Ultra sind auch bei 2x Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filterung sehr schnell. Die Deltachrome S8 kann in der Mittelklasse mithalten, verliert bei Qualitätseinstellungen jedoch viel Leistung. Enttäuschend: die Geschwindigkeit der Volari-Vorabkarte.*

ELITE FORCE 2



Einstellungen: Athlon XP 3000+, Nforce2-Mainboard, 512 MByte RAM, Windows XP Pro, DX 9.0b

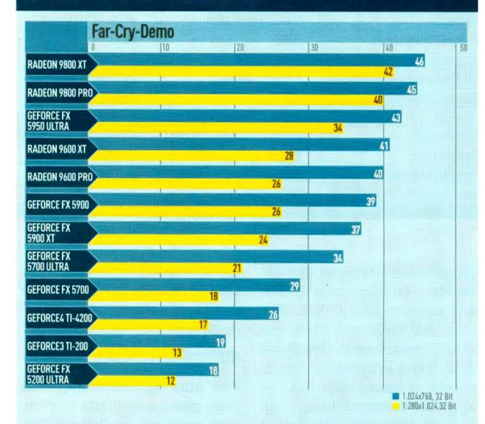
***Fazit:** Beim OpenGL-Spiel Elite Force 2 setzen sich die Nvidia-Karten knapp durch. Die Vorabversionen von Volari und Deltachrome haben hier große Probleme. Sehr gut ist dagegen die günstige Geforce FX 5900 XT. Nur bei Kantenglättung und anisotroper Filterung ist der Konkurrent Radeon 9800 schneller.*

nur für den OEM-Markt vorgesehenen Chip: den Geforce FX 5900 XT. Im Vergleich mit den Hochleistungs-Karten FX 5900 Ultra oder FX 5950 Ultra ist der XT-Abkömmling lediglich niedriger getaktet. Das macht die rund 200 Euro teure XT-Variante zum einzigen Grafikchip im unteren Preisbereich mit 256 Bit Speicherinterface und einer Chip-Architektur von vier Pixel mal zwei Texel. Dadurch erreicht Nvidias neues Modell eine sehr gute Spieleleistung und ist schneller als alle vergleichbar teuren 3D-Bretter. Solange die FX 5700 Ultra und die 9600 XT nicht stark im Preis fallen, bieten Grafikkarten mit Geforce FX 5900 XT deutlich mehr Leistung fürs Geld. Den FX-5900- und FX-5900-XT-Platinen ausgewählter Hersteller liegt zudem die Vollversion von *Call of Duty* bei. Ein ähnlich gutes Preis-Leistungs-Verhältnis besitzt derzeit die Radeon 9800. Der Ati-Beschleuniger ist bei zweifacher (2x) Kantenglättung und vier zu eins (4:1) anisotroper Filterung zwar rund 13 Prozent schneller, kostet dafür allerdings 50 bis 100 Euro mehr als eine FX 5900 XT.

FAZIT

In der Demo zum grafisch spektakulären und daher sehr hardwarefordernden Shooter *Far Cry* schlagen sich die Ati-Karten besonders gut. Dagegen liefern die Nvidia-Alternativen beim OpenGL-Spiel *Elite Force 2* bessere Ergebnisse ab. Beeindruckend: Auch bei 2x Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filterung ermöglichen Radeon 9800 XT, Geforce FX 5950 Ultra und Radeon 9800 eine sehr gute Spieleleistung. FX 5700 Ultra und 9600 XT fallen dafür mit diesen Qualitäts-Einstellungen deutlich hinter die teuren Modelle zurück. Die Vorabversionen von XGIs Volari Duo V8 Ultra und dem Deltachrome S8 von S3 sind bei OpenGL-Spielen noch zu langsam. Bei finalen Platinen mit neuen Treibern könnten sich die Ergebnisse verbessern. Klares Preis-Leistungs-Highlight der neuen Generation ist die Geforce FX 5900 XT. Diese ist bei aktuellen Spielen sehr schnell und mit einem Preis von etwa 200 Euro momentan unschlagbar günstig. DANIEL MÖLLENDORF

FAR-CRY-DEMO



Einstellungen: Athlon XP 3000+, Nforce2-Mainboard, 512 MByte RAM, Windows XP Pro, DX 9.0b

***Fazit:** Far Cry verwendet eine aufwendige Grafik-Engine, die dank intensiven Shader-Gebrauchs neue Standards setzt. In der Demo verursachte der anisotrope Filter Grafikfehler, weshalb wir den Benchmark in 1.024x768 und 1.280x1.024 ohne Kantenglättung oder anisotrope Filterung durchgeführt haben.*

Grafikkarten mit Ati-Chip liefern hier die besten Ergebnisse ab. Besonders die Radeon 9600 Pro und die 9600 XT sind erstaunlich schnell. Bei höherer Auflösung vergrößert sich der Abstand zu den Geforce-Karten. Bis zur Veröffentlichung der Vollversion können die Nvidia-Modelle noch aufholen.



WER BRAUCHT SCHON LAUTE LÜFTER WENN'S MIT WASSER LEISER GEHT? DAS *LIQUIDICER* WATERCOOLING SET INKL. CPU KÜHLER X-FREEZER MACHT DEN PC NICHT NUR KALT, SONDERN AUCH STUMM!

TATTOO DESIGN CASE



HIER IST ES: DAS REVOLTEC TATTOOCASE! GENIALES DESIGN AUF SPITZENGEHÄUSE: TRIBALS IM 3D-BLADE-STIL AUSSEN UND EIN CHIEFTEC DX-01 DRAGON DARUNTER. GIBT'S IN 4 FARBEN.

EIN ORIGINELLERES MOUSEPAD GIBT ES ZUR ZEIT NIRGENDS: DAS REVOLTEC LIGHTPAD HAT EINEN TRANSPARENTEN SOCKEL, DER SICH IN 7 FARBEN EINZELN ODER IM DISCO-MÄSSIGEN WECHSEL BELEUCHTEN LÄSST.

REVOLTEC AUF DER CeBIT

REVOLTEC
REVOLUTION TECHNOLOGY
REBOOT YOUR MIND

REVOLTEC STAND HALLE 25 D36

WWW.REVOLTEC.NET



SPIELEN BIS DAS LICHT ANGEHT, ARBEITEN BIS ES AUSGEHT! MIT DEM NEUEN LIGHTBOARD XL (107 TATSTEN) MACHT SELBST DER JOB NACH FEIERABEND WIEDER LAUNE. GIBT'S AUCH IN WEIß





SCHADE, DASS ES NOCH KEINE ANIMIERTEN PRINT-ANZEIGEN GIBT, DENN SO LASSEN SICH DIE GENIALEN LICHTEEFEKTE DER REVOLTEC EL BADGES HIER LEIDER NUR ERAHNEN.

KLEIN, LEICHT, MOBIL UND EDEL IM DESIGN: DIE LIGHTBOARD COMPACT ALUMINIUM EDITION IST PERFEKT FÜR UNTERWEGS UND LAN PARTYS. DAS STILVOLLE ALU-GEHÄUSE IST ZUDEM NOCH SEHR ROBUST. ZU BEKOMMEN IN SILBER UND METALLIC SCHWARZ.

Spar-Brötchen

Bei den aktuellen Grafikkarten im Bereich bis 250 Euro gibt es einige Überraschungen.

»Hei! Die Kabel hat sich im Park verlaufen.«

Neben einer ordentlichen Ausstattung und aufwendiger Kühlung bieten viele der vermeintlichen Billig-Produkte eine sehr gute Spieleleistung. Wir haben zehn Beschleuniger von Ati und Nvidia zwischen 160 und 220 Euro miteinander verglichen und dabei einen neuen Leistungs-Sieger gekürt.

HAST DU DEN A.-OPEN?

Aopen hat als einer der ersten Hersteller ein Pixel-Triebwerk mit Geforce FX 5900 XT im Angebot. Die 200 Euro günstige *Aeolus FX 5900 XT* ist mit einem Chiptakt von 390 MHz und 350 MHz DDR Speichertakt (Geforce FX 5900: 400 MHz/425 MHz DDR) der zweitschnellste Beschleuniger im unteren Preis-Bereich. Mehr Leistung bringt nur Sparkles höher getaktete *SP8835XT-DT* (siehe Extrakasten). Bei Spielen rotiert der Lüfter mit 2,5 Sone, ansonsten ist er mit 1,5 Sone wesentlich ruhiger. Die Beigaben sind eher dürftig. Asus stattet die *Radeon 9600 XT/TVD* dagegen wie gewohnt sehr üppig aus: Mit einer Verteilerbox für TV-Out und TV-In wahlweise per Composite- (Cinch) oder SVHS-Kabel, *Asus DVD* und einem Gutschein für *Half-Life 2* werden Spieler und Video-Fans glücklich. Das Tool *Smart Doctor* ermöglicht es Ihnen, die Lüfterdrehzahl zu regeln. Auch auf der höchsten Stufe ist der Lüfter sehr leise (0,9 Sone). Nachteil: Die dynamische Übertaktung per Overdrive funktioniert bei der Asus-Karte nicht.

GIB RUHE!

Dank Zalmans bewährter Passivkühlung inklusive Heatpipe arbeitet die *Atlantis 9600 XT Ultimate Edition* von Sapphire völlig geräuschlos. Der Grafikchip wird nicht zu warm (47,1 °C) und macht sogar noch 570 MHz Speichertakt mit (Standard: 500 MHz). Wie bei Sapphires um 50 Euro günstigerer *Atlantis 9600 XT* (siehe Extrakasten) arbeitet der Speicher mit 325 MHz über der Spezifikation von 300 MHz – und damit fast am Takt-Maximum. Der Speicher der *FX5700U-TD128* von MSI mit Geforce FX 5700 Ultra hat deutlich mehr Übertaktungsspielraum und beklagt sich auch nicht bei 520 MHz DDR (Standard: 453 MHz DDR). Zudem bietet die MSI-Karte als einziges 5700-Ultra-Modell bei Bedarf eine automatische Takterhöhung in Spielen. Auch ohne Übertaktung ist die Spieleleistung der roten *FX5700U-TD128* bei einer unauffälligen Geräuschentwicklung von 0,9 Sone sehr gut. Aopens *Aeolus FX 5700 Ultra* ist mit rund 200 Euro ebenso teuer wie die MSI-Karte, jedoch greift Aopen auf das Referenzdesign zurück. Dazu gehören ein großer Aluminium-Kühlblock, der Grafikchip und Speicher bedeckt, und ein Lüfter mit angenehmer Geräuschentwicklung. Die Übertaktungsergebnisse

GRAFIKKARTEN BIS 250 EURO

	 PC ACTION GOLD				 PC ACTION PREISTIPP
Grafikkarte:	**SP8835XT-DT**	**Aeolus FX 5900 XT**	**Radeon 9600 XT/TVD**	**Atlantis 9600 XT Ultimate Edit.**	**Atlantis 9600 XT**
Hersteller:	Sparkle	Aopen	Asus	Sapphire	Sapphire
Webseite:	www.alternate.de	www.aopencom.de	www.asuscom.de	www.sapphiretech.de	www.sapphiretech.de
Preis (Preis/Leistung):	Ca. € 210 (Sehr gut)	Ca. € 200 (Gut)	Ca. € 190 (Gut)	Ca. € 220 (Gut)	Ca. € 170 (Gut)
Grafikchip:	Geforce FX 5900 XT	Geforce FX 5900 XT	Radeon 9600 XT	Radeon 9600 XT	Radeon 9600 XT
Taktfrequenz Chip/Speicher:	400 MHz/370 MHz DDR	390 MHz/350 MHz DDR	500 MHz/300 MHz DDR	500 MHz/325 MHz DDR	500 MHz/325 MHz DDR
Speichermenge und -art:	128 MByte DDR (BGA; 2,86 ns), 256 Bit	128 MByte DDR (BGA; 2,86 ns), 256 Bit	128 MByte DDR (BGA; 2,86 ns), 128 Bit	128 MByte DDR (BGA; 2,86 ns), 128 Bit	128 MByte DDR (BGA; 2,86 ns), 128 Bit
Pipeline-Architektur:	4 Pixel x 2 Texel	4 Pixel x 2 Texel	4 Pixel x 1 Texel	4 Pixel x 1 Texel	4 Pixel x 1 Texel
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), TV-In, DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
Software:	-	Win DVD 4, Win Rip	U. a. Half-Life-2-Gutschein, Asus DVD XP	U. a. Half-Life-2-Gutschein, Redline, Power DVD XP	U. a. Half-Life-2-Gutschein, Tomb Raider: AoD, Redline
Sonstige Eigenschaften:	-	-	Multi-Monitor-Fähigkeit	Multi-Monitor-Fähigkeit	Multi-Monitor-Fähigkeit
Sonstige Ausstattung:	S-Video-Kabel	Adapter	Comp.-/S-Video-Verteiler-Box	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter
Temperatur/Lautstärke:	44,4 °C; 1,7 Sone	42,7 °C; 2,5 Sone	40,2 °C; 0,9 Sone	47,1 °C; 0 Sone (passiv gekühlt)	38,2 °C; 0,8 Sone
Übertaktung: Chip/Speicher:	470 MHz/400 MHz DDR (Gut)	450 MHz/405 MHz DDR (Gut)	580 MHz/330 MHz DDR (Gut)	570 MHz/330 MHz DDR (Gut)	560 MHz/350 MHz DDR (Gut)
Leistung 1.024x768, 32 Bit:	Sehr gut (91,9 Fps normiert)	Sehr gut (90,8 Fps normiert)	Gut (74,2 Fps normiert)	Gut (75,3 Fps normiert)	Gut (75,3 Fps normiert)
Leistung 2x FSAA, 4:1 AF:	Gut (78,9 Fps normiert)	Gut (77,8 Fps normiert)	Gut (69,1 Fps normiert)	Gut (70,4 Fps normiert)	Gut (70,4 Fps normiert)
Wertung:	*Sehr schnell und günstig, schwache Ausstattung* **78%**	*Leistungsstark und preiswert; ohne Video-Kabel* **77%**	*Gute Ausstattung, viel Übertakungsspielraum* **75%**	*Passive Kühlung; höherer Speichertakt* **75%**	*Günstig, leiser Lüfter, ordentliche Ausstattung* **74%**



»Nicht nur bei Schiris beliebt: rote Karte.«

Sparkle FX 5900 XT

SP8835XT-DT: Starke Leistung zum Sparpreis

Nvidias Geforce FX 5900 XT sorgt mit einer 256 Bit breiten Speicheranbindung und einer Pipeline-Architektur von vier Pixeln mal zwei Texeln für eine ausgezeichnete Performance. Dank der höheren Taktraten von 400 MHz Chip- und 370 MHz DDR-Speichertakt ist die SP8835XT-DT zudem schneller als die übrigen 5900-XT-Modelle (390 MHz/350 MHz DDR). Per Übertaktung sind sogar 470 MHz/400 MHz DDR möglich.
Die Kühlung übernimmt ein großer Aluminium-Block. Mit 1,7 Sone ist diese Variante etwas leiser als der Lüfter der FX 5900 XT von Aopen (2,5 Sone). Die Ausstattung fiel allerdings Sparkles Preispolitik zum Opfer: Ein Software-Paket fehlt völlig. Lediglich ein Video-Kabel und ein DVI-VGA-Adapter zum Anschluss eines zweiten Röhrenbildschirms liegen in der Verpackung.
Fazit: Mit der SP8835XT-DT bietet Sparkle eine leise und leistungsstarke Grafikkarte zum Schnäppchen-Preis an. Auf eine umfangreiche Ausstattung müssen Sie allerdings verzichten.

Weitere Infos entnehmen Sie unserer Wertungs-Tabelle. **Gesamtwertung 78%**



»Hei! Die Kabel verlief sich im Industriegebiet.«

Sapphire 9600 XT

Atlantis 9600 XT: Preiswert und leise bei guter Leistung

Aufgrund des höheren Speichertaktes (325 MHz DDR) ist die 3D-Platine von Sapphire schneller als die 9600-XT-Versionen anderer Hersteller (300 MHz DDR). Sobald ein Spiel gestartet wird, lässt sich zudem per Overdrive der Chiptakt von 500 MHz auf bis zu 527 MHz anheben. Mit manueller Übertaktung waren in unserem Test 560 MHz problemlos möglich.
Obwohl die *Atlantis 9600 XT* sehr günstig ist, verfügt sie über eine ordentliche Ausstattung: Neben TV-Kabeln bekommt der Käufer *Tomb Raider: Angel of Darkness*, einen Gutschein für *Half-Life 2* und das Übertaktungs-Programm Redline geboten. Der 40-Millimeter-Lüfter kühlt den Grafikchip auch nach einer Übertaktung noch sehr gut und erzeugt lediglich kaum hörbare 0,8 Sone.
Wem das noch zu laut ist, der bekommt mit der Atlantis 9600 XT Ultimate Edition eine passiv gekühlte und daher lautlose Variante. Diese ist allerdings ungefähr 50 Euro teurer als die ohnehin schon sehr leise Atlantis 9600 XT.

Weitere Infos entnehmen Sie unserer Wertungs-Tabelle. **Gesamtwertung 74%**

sind sehr gut, die Ausstattung eher dürftig (siehe Tabelle).

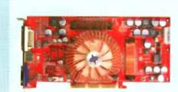
LAUTER DREIER

Mit seiner Geforce FX 5700 Ultra setzt Gainward die Golden-Sample-Reihe fort und garantiert bei der *FX Ultra/960 Golden Sample* die höheren Taktraten 500 MHz/500 MHz DDR (Standard: 475 MHz/453 MHz DDR), wodurch der Gainward-Beschleuniger etwas schneller ist als die Konkurrenz. Die Takterhöhung aktivieren Sie per Expertool von der mitgelieferten CD. Die 215 Euro teure 3D-Platine verfügt über keinen VGA-Anschluss, Ihren Röhrenmonitor schließen Sie daher über den mitgelieferten Adapter am DVI-2 an. Die 2D-Signalqualität ist ausgezeichnet. Neben zwei Haupt-Lüftern bringt Albatron auf der *FX5700U* einen Ersatzlüfter unter. Dieser läuft an, sobald der sehr unwahrscheinliche Fall eintritt, dass einer der anderen beiden Lüfter ausfällt. Mit dieser Kühlmethode ist die *FX5700U* der lauteste Testkandidat im unteren Preis-Bereich. Ordentlich: die Übertaktungsergebnisse. Leadteks *Winfast A360 TD* ließ sich dagegen kaum tunen. Bereits der Grundtakt ist bei der FX-5700-Karte deutlich niedriger als bei den 5700-Ultra-Kollegen, weshalb die Karte etwa 20 Prozent langsamer ist. Der 160 Euro günstige Beschleuniger eignet sich daher für Gelegenheitsspieler und dank beigelegter Kabel auch für die Wiedergabe am Fernseher.

FAZIT

Wer sparen will, ohne auf eine sehr gute Performance zu verzichten, kauft eine Grafikkarte mit FX-5900-XT-Chip. Diese Beschleuniger sind nur etwa fünf Prozent langsamer als eine FX 5900, aber knapp 50 Euro günstiger. Die FX 5700 Ultra bietet zum ähnlichen Preis eine deutlich schwächere Leistung.

DANIEL MÖLLENDORF

					
	FX5700U-TD128	**Aeolus FX 5700 Ultra**	**FX Ultra/960 GS**	**FX5700U**	**Winfast A360 TD**
Hersteller:	MSI	Aopen	Gainward	Albatron	Leadtek
Webseite:	www.msi-computer.de	www.aopencom.de	www.gainward.de	www.albatron.com.tw	www.leadtek.de
Preis (Preis/Leistung):	Ca. € 200 (Befriedigend)	Ca. € 200 (Befriedigend)	Ca. € 215 (Gut)	Ca. € 190 (Befriedigend)	Ca. € 160 (Gut)
Grafikchip:	Geforce FX 5700 Ultra	Geforce FX 5700 Ultra	Geforce FX 5700 Ultra	Geforce FX 5700 Ultra	Geforce FX 5700
Taktfrequenz Chip/Speicher:	475 MHz/453 MHz DDR	475 MHz/453 MHz DDR	500 MHz/500 MHz DDR (garantiertert)	475 MHz/453 MHz DDR	425 MHz/275 MHz DDR
Speichermenge und -art:	128 MByte DDR (BGA; 2,2 ns), 128 Bit	128 MByte DDR (BGA; 2,2 ns), 128 Bit	128 MByte DDR (BGA; 2,2 ns), 128 Bit	128 MByte DDR (BGA; 2,2 ns), 128 Bit	128 MByte DDR (TSOP; 3,6 ns), 128 Bit
Pipeline-Architektur:	4 Pixel x 1 Texel	4 Pixel x 1 Texel	4 Pixel x 1 Texel	4 Pixel x 1 Texel	4 Pixel x 1 Texel
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	DVI-1, DVI-2, TV-Out (S-Video)	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
Software:	U. a. Win DVD 5.1, Virtua Drive Pro, MSI-Tools	Win DVD 3.1	Win DVD 4, Expertool	Win DVD Creator, Duke Nukem MP	U. a. Gun Metal, Winfast DVD, Win Fox 2
Sonstige Eigenschaften:	Hardware-Monitor, Dynamic OC	Hardware-Monitor	Hardware-Monitor	Hardware-Monitor	-
Sonstige Ausstattung:	S-Video-Kabel	Adapter	Adapter	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter
Temperatur / Lautstärke:	46,1 °C; 0,9 Sone	44,6 °C; 1,8 Sone	47,7 °C; 1,6 Sone	48,3 °C; 3,1 Sone	41,2 °C; 1,4 Sone
Übertaktung: Chip / Speicher:	560 MHz/520 MHz DDR (Sehr gut)	580 MHz/495 MHz DDR (Gut)	500 MHz/500 MHz DDR (Befriedigend)	560 MHz/495 MHz DDR (Gut)	430 MHz/325 MHz DDR (Befriedigend)
Leistung 1.024x768, 32 bit:	Gut (78,3 Fps normiert)	Gut (78,3 Fps normiert)	Gut (78,3 Fps normiert)	Gut (78,3 Fps normiert)	Befriedigend (63,8 Fps normiert)
Leistung 2x FSAA, 4:1 AF:	Gut (65,0 Fps normiert)	Gut (65,0 Fps normiert)	Gut (66,3 Fps normiert)	Gut (65,0 Fps normiert)	Befriedigend (54,2 Fps normiert)
Wertung:	*Dynamische Übertaktung, sehr leiser Lüfter* **74%**	*Viel Übertaktungspotenzial, schwache Ausstattung* **72%**	*Hoher garantierter Takt, sehr gutes 2D-Bild* **71%**	*FX 5700 Ultra mit Notfall-Lüfter; relativ laut* **69%**	*Günstig aber langsam, nur für Gelegenheitsspieler* **66%**

Renn-Semmeln

Wer eine ausgezeichnete Spieleleistung will, kauft eine Grafikkarte für mehr als 250 Euro.

»Media Markt Polen: Parken kostet zwei Sloty.«

Kopf-an-Kopf-Rennen im High-End-Bereich: Die Platinen-Hersteller überbieten sich mit umfangreicher Ausstattung, einzigartigen Features und innovativen Kühlungsmethoden. Anhand von zehn Testkandidaten haben wir ermittelt, welcher Beschleuniger sich wirklich lohnt.

DIE NEUE XT-KLASSE

Mit der *N5950 Ultra* verpasst MSI nur knapp den Testsieg. Der Grafikchip wird auf der roten Platine von zwei Lüftern gekühlt – auf der Rückseite befindet sich ein kleiner 40-Millimeter-Lüfter inklusive Speicherkühler. Durch dieses einmalige System ist die MSI-Karte die leiseste FX 5950 Ultra: Bei Spielen haben wir 0,7 Sone gemessen, im 2D-Modus sind es gar nur 0,4 Sone. Über den MSI-Treiber können Sie die automatische Übertaktung in sechs Stufen regulieren. Diese wird aktiv, sobald Sie ein Spiel starten. Neben zahlreichen MSI-Tools werden Video-Kabel für TV-Out und TV-In, Win DVD und die Spiele *Morrowind, Ghost Recon* sowie *Duke Nukem: Manhattan Project* mitgeliefert. Käufer der *3D Prophet 9800 XT Classic* von Hercules bekommen mit TV-Kabeln für Composite- oder SVHS-Anschluss, Power DVD und dem *Half-Life 2*-Gutschein eine ähnlich gute Ausstattung. Gegenüber dem 3D-Brett von MSI bietet die 9800 XT im Referenzdesign allerdings weniger Übertaktungsspielraum.

FLÜSTER-FLITZER

Mit Sapphires *Atlantis 9800 XT* und der *Radeon 9800 XT* von CP Technology (Powercolor) haben wir zwei weitere 9800-XT-Beschleuniger im Referenzdesign getestet. Atis Kupfer-Lösung kühlt effektiv und der wuchtige 70-mm-Lüfter ist mit 2,7 Sone zwar nicht leise, stört aber aufgrund des tiefen Laufgeräusches auch nicht. Beiden Angeboten liegen *Tomb Raider: AoD* und der *HL 2*-Gutschein bei. Die Sapphire-Karte bringt zudem Power DVD XP 4.0 mit und bietet das bessere Übertaktungsergebnis. Die *Excalibur Radeon 9800 Pro IceQ* ist zwar langsamer als die 9800-XT-Kollegen, dafür ist die 3D-Platine mit 128 MByte deutlich leiser. Enmic verwendet standardmäßig den *VGA-Silencer* von Arctic Cooling. Dieser bläst kalte Luft über den wuchtigen Alu-Block aus dem Gehäuse. Mit einem Schalter auf der Slotblende können Sie den Lüfter in drei Stufen regeln: Auf „High" ist der *VGA-Silencer* mit 1,1 Sone sehr leise, auf der niedrigsten Stufe wird der Rekordwert von 0,1 Sone erreicht. Auch die Übertaktungsergebnisse sind außergewöhnlich. So lässt sich der Speicher von 380 MHz auf 450 MHz takteten – höher als bei allen getesteten 9800-XT-Karten.

FX 5950 IM VERGLEICH

Auch Leadtek, Asus und Gigabyte bieten Pixel-Be-

GRAFIKKARTEN ÜBER 250 EURO

					
Grafikkarte:	**Radeon 9800 XT**	**N5950 Ultra**	**3D Prophet 9800 XT Classic**	**Atlantis 9800 XT**	**Radeon 9800 XT**
Hersteller:	Asus	MSI	Guillemot/Hercules	Sapphire	CP Technology
Webseite:	www.asuscom.de	www.msi-computer.de	www.guillemot.de	www.sapphiretech.de	www.powercolor.com.tw
Preis (Preis/Leistung):	Ca. € 499,- (Befriedigend)	Ca. € 499,- (Befriedigend)	Ca. € 513,- (Befriedigend)	Ca. € 480,- (Befriedigend)	Ca. € 500,- (Befriedigend)
Grafikchip:	Radeon 9800 XT	Geforce FX 5950 Ultra	Radeon 9800 XT	Radeon 9800 XT	Radeon 9800 XT
Taktfrequenz Chip/Speicher:	412 MHz/365 MHz DDR	475 MHz/475 MHz DDR	412 MHz/365 MHz DDR	412 MHz/365 MHz DDR	412 MHz/365 MHz DDR
Speichermenge und -art:	256 MByte DDR (BGA; 2,2 ns), 256 Bit	256 MByte DDR (BGA; 2,0 ns), 256 Bit	256 MByte DDR (BGA; 2,2 ns), 256 Bit	256 MByte DDR (BGA; 2,2 ns), 256 Bit	256 MByte DDR (BGA; 2,2 ns), 256 Bit
Pipeline-Architektur:	8 Pixel x 1 Texel	4 Pixel x 2 Texel	8 Pixel x 1 Texel	8 Pixel x 1 Texel	8 Pixel x 1 Texel
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel), DVI	VGA, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
Software:	U. a. Half-Life-2-Gutschein, Gun Metal, Power Director, Asus DVD XP 4.0	U. a. Win DVD 5.1, Win DVD Creator, Morrowind, MSI-Tools	Half-Life-2-Gutschein, Power DVD 5.0 3D Tweaker	Half-Life-2-Gutschein, Tomb Raider: AoD, Redline, Power DVD XP 4.0	U. a. Half-Life-2-Gutschein, Tomb Raider: AoD
Sonstige Eigenschaften:	Multi-Monitor-Fähigkeit	Hardware-Monitor, Dynamic Overclocking	Multi-Monitor-Fähigkeit	Multi-Monitor-Fähigkeit	Multi-Monitor-Fähigkeit
Sonstige Ausstattung:	Composite-/S-Video-Verteiler-Box	S-Video-Kabel, Adapter (TV-in/out)	Composite-/S-Video-Kabel, Adapter	Composite-/S-Video-Kabel, Adapter	Composite-/S-Video-Kabel, Adapter
Temperatur/Lautstärke:	49,1 °C; 2,7 Sone	41,5 °C; 0,7 Sone	48,9 °C; 2,7 Sone	46,3 °C; 2,7 Sone	46,4 °C; 2,7 Sone
Übertaktung: Chip/Speicher:	435 MHz/367 MHz DDR (Ausreichend)	560 MHz/540 MHz DDR (Gut)	440 MHz/390 MHz DDR (Befriedigend)	440 MHz/400 MHz DDR (Befriedigend)	419 MHz/380 MHz DDR (Ausreichend)
Leistung 1.024x768, 32 Bit:	Sehr gut (97,3 Fps normiert)	Sehr gut (98,4 Fps normiert)	Sehr gut (97,3 Fps normiert)	Sehr gut (97,3 Fps normiert)	Sehr gut (97,3 Fps normiert)
Leistung 2x FSAA, 4:1 AF:	Sehr gut (100,0 Fps normiert)	Sehr gut (91,3 Fps normiert)	Sehr gut (100,0 Fps normiert)	Sehr gut (100,0 Fps normiert)	Sehr gut (100,0 Fps normiert)
Wertung:	*Riesige Ausstattung und sehr gute Performance* **86%**	*Sehr leise Lüfter, viel Übertaktungs-Potenzial* **86%**	*Gut ausgestattete 9800 XT im Ati-Referenzdesign* **85%**	*Gute Beigaben; starke Übertaktungs-Ergebnisse* **85%**	*Unauffällige 9800 XT, nicht für Übertakter geeignet* **85%**



ASUS Radeon 9800 XT

Radeon 9800 XT: Überragende Performance und Ausstattung

Bei der *Radeon 9800 XT* von Asus kühlt ein großer Kupferblock den Grafikchip und die Speichermodule. Per Software können Sie die Drehzahl der beiden verwendeten Lüfter und somit die Lautstärkeentwicklung regeln.
Die Spieleleistung ist erstklassig – selbst mit Kantenglättung und anisotroper Filterung sind die meisten aktuellen Titel gut spielbar. Herausragend ist zudem die Ausstattung: Um die zahlreichen CDs mit Asus DVD, Power Director, Media Show SE und *Gun Metal OEM* unterzubringen, kommt sogar eine praktische CD-Box zum Einsatz. Dazu gesellen sich der *Half-Life 2*-Gutschein und eine Verteiler-Box für TV-In und TV-Out samt Kabel.
Schwachpunkt ist das Übertaktungspotenzial: Den Chiptakt konnten wir nur von 412 MHz auf 435 MHz anheben. Der Speicher hat so gut wie kein Tuning-Potenzial. Zudem funktioniert Overdrive nicht – Asus arbeitet derzeit an einer eigenen Lösung. Fazit: sehr schnelle Grafikkarte mit riesiger Ausstattung, jedoch kaum Übertaktungsreserven.

Weitere Infos entnehmen Sie unserer Wertungs-Tabelle. **Gesamtwertung 86%**



Hercules 9800

3D Prophet 9800: Viel Übertakter-Spielraum für wenig Geld

Atis Radeon 9800 ermöglicht eine sehr gute Spiele-Performance zu einem vergleichsweise niedrigen Preis. Dank der erstaunlichen Übertaktungsreserven der *3D Prophet 9800* konnten wir den Chiptakt von 325 MHz auf 430 MHz anheben – das entspricht einer Steigerung von 32 Prozent. Auch den Speichertakt konnten wir auf 340 MHz erhöhen (Standard: 290 MHz). Somit lässt die *3D Prophet 9800* sogar eine teure Radeon 9800 Pro (380 MHz/340 MHz DDR) hinter sich.
Auch ohne Übertaktung bekommt der Käufer eine sehr gute Spieleleistung. Allerdings wird der Chip unter dem Kupferkühler überraschend warm (54 °C). Die Kühlung der Speichermodule übernehmen kleine Kupferblöcke.
Bei der Ausstattung bleiben kaum Wünsche offen. So liegen der Hercules-Karte Video-Kabel, Power DVD und der Shooter *Vietcong* bei. Fazit: Leistung und Übertaktungspotenzial der *3D Prophet 9800* sind sehr gut. Etwas langsamer, aber dafür wesentlich günstiger sind 3D-Platinen mit Geforce FX 5900 XT.

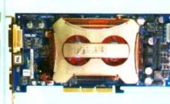
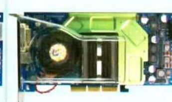
Weitere Infos entnehmen Sie unserer Wertungs-Tabelle. **Gesamtwertung 80%**

schleuniger mit Nvidias aktuellem Spitzen-Grafikchip Geforce FX 5950 Ultra an. Die drei Karten liefern ähnlich gute Übertaktungsergebnisse und verfügen über einen TV-Eingang sowie einen Hardware-Monitor, der die Temperatur ausliest. Bei Leadteks *Winfast A380 Ultra TDH MyVIVO* bedeckt ein mächtiger Kühlblock aus Kupfer den Chip und die Speichermodule auf der Vorderseite. Auf der Rückseite kommt ein Aluminium-Kühler zum Einsatz. Der verwendete Lüfter läuft bei Spielen mit lauten 3,5 Sone. Bei 2D-Anwendungen ist er mit 1,7 Sone wesentlich leiser. Neben dem Programm DVD Movie Factory und den Spielen *Gun Metal* und *Big Mutha Truckers* befindet sich das Tuning-Programm Win-Fox 2 auf CD. Asus legt seiner *V9980 Ultra* dagegen Power DVD, *Gun Metal, Black Hawk Down* und das eigene Übertaktungs-Programm Smart Doctor in den Karton. Die Taktraten sind mit 473 MHz/473,5 MHz DDR etwas niedriger als üblich (475 MHz/475 MHz DDR). Die beiden Lüfter kühlen die *V9880 Ultra* mit 2,8 Sone leiser als die Modelle von Leadtek und Gigabyte. Bei der *GV-N595U256V* verwendet Gigabyte das Referenzdesign von Nvidia – mitsamt 3,8-Sone-Brüll-Lüfter. Auch bei dieser Karte wird neben *Will Rock, Rainbow Six 3, Tomb Raider: AoD* und Power DVD ein eigenes Übertaktungs-Programm (V-Tuner) mitgeliefert.

FAZIT

Radeon 9800 XT und Geforce FX 5950 Ultra liegen bei der Spieleleistung etwa gleichauf. Das Ati-Flaggschiff ist bei Kantenglättung und anisotroper Filterung überlegen, dafür hat Nvidias Schnellster mehr Übertaktungspotenzial. Günstiger Lichtblick sind Grafikkarten mit Radeon 9800, die in aktuellen Spielen sehr gute Ergebnisse abliefern. DANIEL MÖLLENDORF



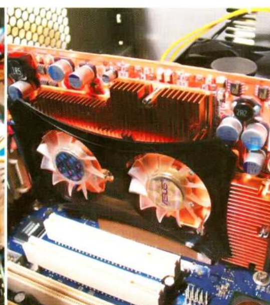
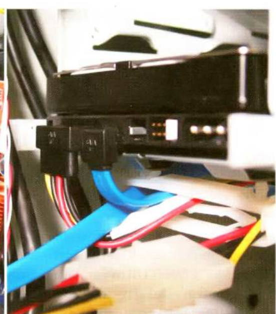





	Excalibur Radeon 9800 Pro IceQ	Winfast A380 Ultra TDH MyVIVO	V9980 Ultra	GV-N595U256V	3D Prophet 9800
Hersteller:	Enmic/HIS	Leadtek	Asus	Gigabyte	Guillemot/Hercules
Webseite:	www.enmic.de	www.leadtek.de	www.asuscom.de	www.gigabyte.de	www.guillemot.de
Preis (Preis/Leistung):	Ca. € 400,- (Befriedigend)	Ca. € 429,- (Befriedigend)	Ca. € 499,- (Befriedigend)	Ca. € 429,- (Befriedigend)	Ca. € 300,- (Gut)
Grafikchip:	Radeon 9800 Pro	Geforce FX 5950 Ultra	Geforce FX 5950 Ultra	Geforce FX 5950 Ultra	Radeon 9800
Taktfrequenz Chip/Speicher:	380 MHz/340 MHz DDR	475 MHz/475 MHz DDR	473 MHz/473,5 MHz DDR	475 MHz/475 MHz DDR	325 MHz/290 MHz DDR
Speichermenge und -art:	128 MByte DDR (BGA; 2,9 ns), 256 Bit	256 MByte DDR (BGA; 2,0 ns), 256 Bit	256 MByte DDR (BGA; 2,0 ns), 256 Bit	256 MByte DDR (BGA; 2,0 ns), 256 Bit	128 MByte DDR (BGA; 3,3 ns), 256 Bit
Pipeline-Architektur:	8 Pixel x 1 Texel	4 Pixel x 2 Texel	4 Pixel x 2 Texel	4 Pixel x 2 Texel	8 Pixel x 1 Texel
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video) /-In (Kabel), DVI	VGA, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel), DVI	VGA, TV-Out (S-Video) /-In (Kabel), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
Software:	Power DVD XP 4.0, Ballistics, Zanzarah	U. a. Gun Metal, DVD Movie Factory 2.5 SE, Win-Fox 2	U. a. Asus DVD XP, Smart Doctor, Gun Metal	Power DVD 5, Will Rock, Rainbow Six 3, Tomb Raider: AoD	Power DVD XP 4.0, 3D Tweaker 3.0 LE, Vietcong
Sonstige Eigenschaften:	Multi-Monitor-Fähigkeit	Hardware-Monitor	Hardware-Monitor	Hardware-Monitor	Multi-Monitor-Fähigkeit
Sonstige Ausstattung:	Composite-/S-Video-Kabel, Adapter	Composite-/S-Video-Kabel, Adapter	Composite-/S-Video-Verteiler-Box	Adapter (in/out), DVI-VGA	Composite-/S-Video-Kabel, Adapter
Temperatur/Lautstärke:	41,7 °C; 1,1 Sone	43,7 °C; 3,5 Sone	43,2 °C; 2,8 Sone	48,5 °C; 3,8 Sone	54 °C; 2,1 Sone
Übertaktung: (Chip/Speicher):	450 MHz/360 MHz DDR (Gut)	590 MHz/520 MHz DDR (Gut)	560 MHz/540 MHz DDR (Gut)	570 MHz/535 MHz DDR (Gut)	430 MHz/340 MHz DDR (Sehr gut)
Leistung 1.024x768, 32 Bit:	Sehr gut (94,3 Fps normiert)	Sehr gut (98,4 Fps normiert)	Sehr gut (98,4 Fps normiert)	Sehr gut (98,4 Fps normiert)	Sehr gut (96,2 Fps normiert)
Leistung 2x FSAA, 4:1 AF:	Sehr gut (95,9 Fps normiert)	Sehr gut (91,3 Fps normiert)	Sehr gut (91,3 Fps normiert)	Sehr gut (91,3 Fps normiert)	Sehr gut (90,6 Fps normiert)
Wertung:	*Extrem leise Kühlung mit regelbarem Lüfter* **84%**	*Vergleichsweise lauter Lüfter, viel Takt-Spielraum* **83%**	*Relativ leise, gute Ausstattung mit TV-Eingang* **83%**	*Lauter Kühler; gute Übertaktungs-Ergebnisse* **81%**	*Preiswert, hervorragendes Übertaktungspotenzial* **80%**

Ganz schön auf Zac!

Flüsterleise, schottengünstig und so schnell wie ein 15-Jähriger beim ersten Mal: Der RED ZAC RIC GAMER EDITION ist ein richtig rasanter Spieler-PC. Das Einzige, was ihm fehlt, ist der gute Ton.



Im Herz der RIC Gamer Edition von Red Zac (links) rechnet der 64-Bit-Prozessor Athlon 64 3200+ von AMD (Mitte links). Die Asus Radeon 9800 XT (Mitte rechts) trägt zur hohen PC-Performance ebenso bei wie die 160-Gigabyte-Festplatte mit 7.200 U/min, die über Serial-ATA-Anschlüsse mit dem Mainboard verkabelt ist (rechts).

Der neue PC von Red Zac ist flüsterleise und verfügt über erstklassige Hochleistungs-Komponenten. Wir haben den Fujitsu-Siemens-PC von Red Zac genauer unter die Lupe genommen.

UND DAS STECKT DRIN

Herzstück des Systems: ein Siemens-Mainboard mit K8T 800-Chipsatz von Via, der für AMDs Athlon 64 geeignet ist. Die Platine gilt als Allround-Künstler und ist bereits mit Onboard-Sound, Netzwerk-Anschluss und sogar einem Serial-ATA-Controller mit RAID-Funktion ausgestattet. Leider besitzt die Hauptplatine nur zwei Speicherbänke, die bereits mit DDR400-Modulen à 256 MByte belegt sind. Die verbaute Festplatte wurde per Serial-ATA-Kabel mit der Hauptplatine verbunden. PC-Bastler müssen wir an dieser Stelle enttäuschen, denn das BIOS verfügt über keinerlei Übertaktungsmöglichkeiten. Als CPU spannt man den High-End-Prozessor Athlon 64 3200+ (Sockel 754) mit einer realen Taktrate von 2.000 MHz ein. Die CPU wird von einem Hybrid-Kühler aus Kupfer und Aluminium belüftet und heizt sich im 3D-Betrieb auf harmlose 49 Grad Celsius auf. Wie beim Prozessor spart Fujitsu-Siemens auch bei der Grafikkarte nicht und verbaut eine Asus Radeon 9800 XT mit der Asus-typischen Kühlkonstruktion aus zwei Mini-Lüftern. Im 3D-Einsatz mit unseren Benchmark-Spielen stieg die Temperatur im Gehäuse nur auf 34 Grad Celsius. Das Geld für Gehäuselüfter hat sich Fujitsu-Siemens also aus gutem Grund gespart. Noch überraschender als die geringe Wärme-Entwicklung: der niedrige Geräuschpegel. Dank einer intelligenten CPU-Lüftersteuerung ist der PC im Windows-Betrieb rund 1,9 Sone und im 3D-Betrieb bis zu 2,6 Sone laut. Damit ist der Red Zac Athlon 64 3200+ zwar hörbar, aber immer noch angenehm leise. Die Ausstattung wird durch die (vorinstallierte) Vollversion von Windows XP Home Edition, den Vierfach-DVD-Brenner von NEC, eine Maus sowie eine Standard-Tastatur abgerundet. Im Inneren der RIC Gamer Edition schaut's zwar etwas spartanisch aus, zum perfekten High-End-Spiele-PC fehlt ihm dennoch nur eins: eine Soundkarte, die Creatives 3D-Klangschnittstelle EAX Advanced HD unterstützt.

DIE LEISTUNGSTESTS

Wir haben den Rechner mit einer Reihe aktueller Spiele getestet. Unser Fazit: Der Red-Zac-Rechner ist vollkommen spieletauglich! Beim Test mit *Unreal Tournament 2003 (dt.)* berechnet er bei einer Auflösung von 1.024x768 Pixeln stolze 123 Bilder pro Sekunde (Fps) – selbst im Qualitätsmodus mit zweifacher Kantenglättung und vierfachem anisotropen Filter sind es noch 92 Bilder. Bei *Elite Force 2* schafft er 91 Fps (1.024x768), im Qualitätsmodus 77 Fps (2xAA, 4:1 AF). Der Rechner bietet eine gute Spieleleistung und arbeitet recht leise. Die Beschränkung auf zwei Speicherbänke, die fehlende Tuning-Option im BIOS sowie der für Spieler kaum zumutbare Onboard-Sound trüben aber den guten Gesamteindruck. BERND HOLTMANN

Produktname:	RIC Gamer Edition Athlon 64 3200+
Hersteller:	Fujitsu-Siemens
Webseite:	www.redzac-aktion.de
Info-Telefon:	089-323780
Preis:	€ 1.199,-
Preis/Leistung:	Gut
Prozessor:	AMD Athlon 64 3200+
Mainboard (Chipsatz):	Siemens D1607 (K8T800)
Speicher:	Hynix, 2x 256 MByte DDR400 (CL3)
Grafikkarte:	Asus Radeon 9800 XT Deluxe
Festplatte:	Western Digital WD1600JD, 160 GByte
DVD-Brenner:	NEC ND-1100A (+R: 4x; +RW: 2,4x)

AUSSTATTUNG: GUT (75%)
EIGENSCHAFTEN: GUT (71%)
LEISTUNG: SEHR GUT (86%)
GESAMT: 85%

„Besonders guter und schneller Spiele-PC, aber nur Onboard-Sound."



Das ist dein Dschungel-Book

Affenstark: Wie alle anderen Alienware-PCs ist auch das Notebook S-4M EXTREME sauteuer, aber schweinegeil. Tierisch: Wenn Sie Bock drauf haben, können Sie sogar die Grafikkarte wechseln.

In PC ACTION 2/2004 haben wir mit dem Aurora Extreme einen der schnellsten Desktop-PCs von Alienware getestet. Doch die irischen PC-Bastler können mehr als nur sauteure Hochleistungs-Spielerechner verkaufen – sie bieten auch sauteure Hochleistungs-Notebooks an. Der schnellste Spieler-Laptop hört auf den Namen S-4m Extreme und zeigte in unserem Testcenter, was in ihm steckt.

STARKER FLACHMANN

Bei der Ausstattung des S-4m Extreme ist Alienware wie üblich keine Kompromisse eingegangen. So thront auf dem Mainboard mit Sis-648FX-Chipsatz ein Pentium 4 mit 3,2 GHz. Der Spitzen-CPU stehen 1.024 MByte DDR400-Speicher (PC3200) zur Seite. Als Datenlager kommt die Festplatte Hitachi Travelstar 7K60 mit 7.200 Umdrehungen pro Minute und 60 GByte Fassungsvermögen zum Einsatz. Der eingebaute DVD-Brenner beschreibt DVD-Rohlinge mit zweifacher und DVD-RWs mit einfacher Geschwindigkeit. Das gestochen scharfe Display misst 16,1 Zoll und beherrscht die ergonomische Auflösung von 1.600x1.200 Bildpunkten. Die Reaktionszeit liegt bei 45 Millisekunden – bei schnellen Action-Spielen treten dadurch störende Bildschlieren auf. Außer in Giftgrün können Sie das S-4m Extreme auch in Blau oder in Silber erstehen.

FLOTTER PARTNERWECHSEL

Die eigentliche Innovation von Alienwares Spieler-Notebook ist die Aufrüstbarkeit: Das S-4m Extreme ist der erste Laptop in Europa, bei dem Sie problemlos die Grafikkarte austauschen können. Dazu müssen Sie lediglich ein paar Schrauben auf der Rückseite lösen – ein BIOS-Update ist nicht nötig. Zum Testzeitpunkt standen uns Atis Radeon 9600 Mobility und die Geforce FX 5600 Go von Nvidia zur Verfügung. Diese sind in ein festes Metallgehäuse eingepackt und werden durch einen zusätzlichen Lüfter gekühlt. Beide Karten beherrschen DirectX 9 und verfügen über 128 MByte Speicher. Bei der 9600 Mobility taktet der Grafikchip mit 344 MHz, der Speicher arbeitet mit 200 MHz DDR. Bei der Geforce-FX-Alternative sind es 275 MHz für den Grafikprozessor und 250 MHz DDR-Speichertakt. In Zukunft will Alienware auch die neuen Modelle von Ati und Nvidia für das S-4m Extreme anbieten.

CHAMPION IM LEICHTGEWICHT

Die Spieleleistung des S-4m Extreme ist sehr gut, reicht aber nicht an aktuelle Hochleistungs-PCs heran. Die Radeon 9600 Mobility erzielt bei *Unreal Tournament 2003* bessere Ergebnisse – die Geforce FX 5600 Go liegt bei *Elite Force 2* vorne. Die gelegentlichen Abstürze mit der Ati-Karte bei verschiedenen Spielen sollen mit einem neuen BIOS behoben werden. Obwohl der Akku mit 8.800 mA großzügig dimensioniert ist, bietet das Alienware-Notebook mit der 9600 Mobility nur eine Laufzeit von 147 Minuten. Bei der FX 5600 Go sind es lediglich 137 Minuten. Mit 2,3 Sone erzeugt der 4,3 Kilogramm leichte Laptop zudem ein stets wahrnehmbares Betriebsgeräusch. Fazit: Wenn Sie das langsame Display nicht stört und Geld für Sie keine Rolle spielt, bekommen Sie mit dem S-4m Extreme einen sehr guten Desktop-Ersatz mit aufrüstbarer Grafikkarte. DANIEL MÖLLENDORF

WELCHE GRAFIKKARTE MACHT DAS RENNEN?

Unreal Tournament 2003 2.225

	1.024x768	1.024x768, 2x AA, 4:1 AF
ALIENWARE S-4M, RADEON 9600 MOBILITY	59	40
ALIENWARE S-4M, GEFORCE FX 5600 GO	40	30

Settings: Pentium 4 3,2 GHz, Sis 645FX, 1.024 MByte RAM, WinXP Pro SP1, DirectX 9.0b, 32 Bit

Elite Force 2 1.0

	1.024x768	1.024x768, 2x AA, 4:1 AF
ALIENWARE S-4M, GEFORCE FX 5600 GO	59	48
ALIENWARE S-4M, RADEON 9600 MOBILITY	48	29

Settings: Pentium 4 3,2 GHz, Sis 645FX, 1.024 MByte RAM, WinXP Pro SP1, DirectX 9.0b, 32 Bit

Fazit: Je nach Spiel liegt die FX 5600 Go (Elite Force 2) oder die 9600 Mobility (UT 2003) vorne. Alienware bietet mittlerweile weitere Grafikkarten für das S-4m an.

Produktname:	S-4m Extreme
Hersteller:	Alienware
Webseite:	www.alienware.de
Info-Telefon:	08 00-1 00 50 79
Preis:	Ca. € 3.620,-
Preis/Leistung:	Befriedigend
Prozessor:	Pentium 4 3,2 GHz
Mainboard-Chipsatz:	Sis 645FX
Speicher:	1.024 MByte DDR400
Grafikkarte:	Radeon 9600 Mobility/ Geforce FX 5600 Go
Festplatte:	Hitachi Travelstar 7K60 (60 GByte)
DVD-Brenner:	2x DVD-R/-RAM, 1x DVD-RW
Display:	16,1 Zoll, 1.600x1.200, 25 ms Reaktionszeit
Laufzeit:	147 Min. (9600 Mobility)/ 137 Min. (5600 Go)

AUSSTATTUNG: 89%
EIGENSCHAFTEN: 87%
LEISTUNG: 82%
GESAMT: 88%

„Power-Notebook mit austauschbarer Grafikkarte, jedoch langsames Display und teuer."

Geile Teile

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Wir sagen Ihnen, welche!

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

MODELL	HERSTELLER	3D-CHIP	PREIS	SPEICHER	TAKTUNG CHIP/SPEICHER	WERTUNG
Tachyon G9600 Pro	Tyan	Radeon 9600 Pro	Ca. € 169,-	128 MByte DDR-SDRAM	400/300 MHz DDR	79%
Atlantis 9600 Pro	Sapphire	Radeon 9600 Pro	Ca. € 179,-	128 MByte DDR-SDRAM	400/300 MHz DDR	79%
Radeon 9600 Pro Bravo Edition	Powercolor	Radeon 9600 Pro	Ca. € 179,-	128 MByte DDR-SDRAM	400/340 MHz DDR	77%
Radeon 9600 Pro	Connect 3D	Radeon 9600 Pro	Ca. € 170,-	128 MByte DDR-SDRAM	400/300 MHz DDR	76%
V9560	Asus	Geforce FX 5600	Ca. € 190,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/300 MHz DDR	71%
FX5600-VTDR128	MSI	Geforce FX 5600	Ca. € 190,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/275 MHz DDR	71%
Tornado FX 5600	Innovision	Geforce FX 5600	Ca. € 180,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/275 MHz DDR	70%
3D Prophet 9600	Hercules	Radeon 9600	Ca. € 189,-	64 MByte DDR-SDRAM	325/200 MHz DDR	69%
FX5600-TD256	MSI	Geforce FX 5600	Ca. € 180,-	256 MByte DDR-SDRAM	325/200 MHz DDR	69%
SP8831DV	Sparkle	Geforce FX 5600	Ca. € 159,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/275 MHz DDR	69%
WinFast A340 Ultra TD	Leadtek	Geforce FX 5200 Ultra	Ca. € 150,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/325 MHz DDR	68%

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

MODELL	HERSTELLER	3D-CHIP	PREIS	SPEICHER	TAKTUNG CHIP/SPEICHER	WERTUNG
Atlantis Rad. 9800 Pro Ultimate Edition	Sapphire	Radeon 9800 Pro	Ca. € 580,-	256 MByte DDR-SDRAM	380/350 MHz DDR	90%
GV-R98P256D	Gigabyte	Radeon 9800 Pro	Ca. € 500,-	256 MByte DDR-SDRAM	380/350 MHz DDR	90%
Mystify 5900 Ultra	Terratec	Geforce FX 5900 Ultra	Ca. € 500,-	256 MByte DDR-SDRAM	450/425 MHz DDR	89%
Excalibur Radeon 9800 Pro	Enmic/HIS	Radeon 9800 Pro	Ca. € 400,-	128 MByte DDR-SDRAM	380/340 MHz DDR	88%
FX5900U-VTD256	MSI	Geforce FX 5900 Ultra	Ca. € 549,-	256 MByte DDR-SDRAM	450/425 MHz DDR	88%
Ultra/1600 XP Cool FX	Gainward	Geforce FX 5900 Ultra	Ca. € 849,-	256 MByte DDR-SDRAM	500/450 MHz DDR	88%
FX Ultra/1200 XP Golden Sample	Gainward	Geforce FX 5900	Ca. € 350,-	128 MByte DDR-SDRAM	440/450 MHz DDR	88%
FX5900-TD128	MSI	Geforce FX 5900	Ca. € 430,-	128 MByte DDR-SDRAM	400/425 MHz DDR	87%
Atlantis Radeon 9800	Sapphire	Radeon 9800	Ca. € 290,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/290 MHz DDR	87%
Aeolus FX5900 Ultra	Aopen	Geforce FX 5900 Ultra	Ca. € 499,-	256 MByte DDR-SDRAM	450/425 MHz DDR	87%

DER EINSTEIGER-PC € 752,-

Alle drei PC-Preise inkl. € 265,- Pauschale für DVD-/Floppy-Laufwerk, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS	WEBADRESSE	TELEFON
Prozessor	AMD Athlon XP 2500+ (Barton)	€ 84,-	www.norskit.de	0700-66775480
Kühler	Arctic Cooling Copper Silent 2	€ 12,-	www.caseking.de	030-33772656
Hauptplatine	Chaintech 7NJL3 (Einkanal-Version des Nforce2)	€ 72,-	www.alternate.de	01805-905040
Arbeitsspeicher	Infineon DDR333, 256 MByte, CL2,5	€ 40,-	www.norskit.de	0700-66775480
Grafikkarte	Terratec Geforce4 Ti-4200, 64 MByte	€ 105,-	www.primustronix.de	01805-887733
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 31,-	www.nordpc.com	03831-30360
Festplatte	Excel Store ESJ680 (80 GByte)	€ 64,-	www.csv-direct.de	030-33773580
Netzteil	Intertech 350 Watt	im Gehäuse verbaut		-
Gehäuse	Intertech 2011	€ 79,-	www.avitos.de	01805-606065

DER PREISTIPP-PC € 1.044,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS	WEBADRESSE	TELEFON
Prozessor	AMD Athlon XP 2800+ (Barton)	€ 117,-	www.norskit.de	0700-66775480
Kühler	Thermalright ALX-800 Ultra blue	€ 39,-	www.caseking.de	030-33772656
Hauptplatine	MSI K7N2 Delta-ILSR (Nforce2 Ultra 400)	€ 98,-	www.mindfactory.de	04421-9131170
Arbeitsspeicher	Twinmos 2x 256 MByte, DDR400, CL2,5	€ 76,-	www.csv-direct.de	030-33773580
Grafikkarte	Powercolor Radeon 9600 XT, 128 MByte	€ 159,-	www.norskit.de	0700-66775480
Soundkarte	Hercules Fortissimo III	€ 45,-	www.mixcomputer.de	01805-792870
Festplatte	Seagate ST3160023AS (160 GByte)	€ 130,-	www.mindfactory.de	04421-9131170
Netzteil	Chieftec HPC-300-202	€ 40,-	www.ichbinleise.de	07157-535399
Gehäuse	Trinity X21 Black	€ 75,-	www.frozen-silicon.de	05108-642020

DER HIGH-END-PC € 2.768,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS	WEBADRESSE	TELEFON
Prozessor	Athlon 64 FX-51	€ 789,-	www.mixcomputer.de	01805-792870
Kühler	Thermaltake Silent Boost K8	€ 30,-	www.listan.de	040-73676860
Hauptplatine	Leadtek K8NW Pro (Nforce3 150 Pro)	€ 185,-	www.mixcomputer.de	01805-792870
Arbeitsspeicher	Corsair 2x 512 MByte, DDR400, CL2, Reg., ECC	€ 338,-	www.alternate.de	01805-905040
Grafikkarte	MSI Geforce FX 5950 Ultra, 256 MByte	€ 512,-	www.primustronix.de	01805-887733
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum Pro	€ 206,-	www.mixcomputer.de	01805-792870
Festplatte	Western Digital WD2500JB (250 GByte)	€ 225,-	www.mindfactory.de	04421-9131170
Netzteil	Be Quiet! BQT P4 400W	€ 79,-	www.listan.de	040-73676860
Gehäuse	NB-Chieftek 901 (Schalldämmung)	€ 139,-	www.blacknoise.de	05187-300604

MAINBOARDS – SOCKEL 754 (ATHLON 64)

MODELL	HERSTELLER	PREIS	CHIPSATZ	AGP/PCI/DMA	WERTUNG
K8X800 Pro II	Albatron	Ca. € 140,-	Via K8T800	AGP8X/6/DMA133	90%
K8V Deluxe	Asus	Ca. € 150,-	Via K8T800	AGP8X/5/DMA133	89%
K8VNXP	Gigabyte	Ca. € 185,-	Via K8T800	AGP8X/5/DMA133	89%
K8NNXP	Gigabyte	Ca. € 200,-	Nvidia Nforce3	AGP8X/5/DMA133	88%
AN50R	Shuttle	Ca. € 150,-	Nvidia Nforce3	AGP8X/5/DMA133	87%

MAINBOARDS – SOCKEL 478 (PENTIUM 4)

MODELL	HERSTELLER	PREIS	CHIPSATZ	AGP/PCI/DMA	WERTUNG
P4P800	Asus	Ca. € 155,-	Intel i865PE	AGP8X/5/DMA133	88%
Lanparty i875P	DFI	Ca. € 180,-	Intel i875P	AGP8X/5/DMA133	86%
P4C800	Asus	Ca. € 200,-	Intel i865PE	AGP8X/5/DMA133	86%
865PE Neo2-FIS2R	MSI	Ca. € 170,-	Intel i865PE	AGP8X/5/DMA133	85%
875P Neo2-FIS2R	MSI	Ca. € 190,-	Intel i875P	AGP8X/5/DMA133	84%

MAINBOARDS – SOCKEL A (ATHLON XP)

MODELL	HERSTELLER	PREIS	CHIPSATZ	AGP/PCI/DMA	WERTUNG
AK79D-400 Max	Aopen	Ca. € 130,-	Nforce2 Ultra 400	AGP8X/5/DMA133	91%
A7N8X Deluxe (Rev. 2.0)	Asus	Ca. € 120,-	Nforce2 Ultra 400	AGP8X/5/DMA133	91%
K7N2 Delta-ILSR	MSI	Ca. € 115,-	Nforce2 Ultra 400	AGP8X/5/DMA133	89%
Lanparty NFII Ultra	DFI	Ca. € 170,-	Nforce2 Ultra 400	AGP8X/5/DMA133	89%
CT-7NJS Zenith	Chaintech	Ca. € 180,-	Nvidia Nforce2	AGP8X/5/DMA133	89%

MONITORE

MODELL	HERSTELLER	GRÖSSE	PREIS	ANSCHLUSS	HORIZ.-FREQUENZ	WERTUNG
LS902UT	Iiyama	17"	€ 250,-	D-Sub	30-96 kHz	85%
VP171b	Viewsonic	17"	€ 600,-	D-Sub, DVI	30-96 kHz	85%
FlexScan T565	Eizo	17"	€ 370,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	81%
Brilliance 109P	Philips	19"	€ 480,-	D-Sub, BNC	30-111 kHz	81%
Brilliance 107P20	Philips	17"	€ 320,-	D-Sub	30-92 kHz	79%
Scaleo CTM5020	Fujitsu Siemens	15" LCD	€ 500,-	D-Sub	30-60 kHz	79%
HM903DT	Iiyama	19"	€ 530,-	2xD-Sub	30-130 kHz	79%
PV520	CTX	15" LCD	€ 400,-	D-Sub	30-60 kHz	79%

SOUNDKARTEN

MODELL	HERSTELLER	PREIS	3D-SOUND	WERTUNG
SB Audigy 2 ZS Platinum Pro	Creative	€ 210,-	EAX AHD, A3D	90%
SB Audigy Platinum eX	Creative	€ 220,-	EAX AHD, A3D	89%
SB Audigy 2	Creative	€ 85,	EAX AHD, A3D	86%
Aureon 7.1 Space	Terratec	€ 89,-	EAX, A3D	73%
Muse 5.1 DVD	Hercules	€ 89,-	EAX, A3D	73%

LAUTSPRECHERSYSTEME

MODELL	HERSTELLER	PREIS	ART	LEISTUNG RMS	ANSCHLUSS	WERTUNG
Z-680	Logitech	€ 399,-	5.1	450 Watt	Analog/digital	89%
Megaworks 210D	Creative	€ 307,-	2.0	270 Watt	Analog/digital	89%
Promedia 4.1	Klipsch	€ 300,-	4.1	400 Watt	Analog	89%
Z-560	Logitech	€ 259,-	4.1	400 Watt	Analog	89%
Megaw. THX 5.1 550	Creative	€ 350,-	6.1	500 Watt	Analog/digital	89%
Sirocco Crossfire	Videologic	€ 389,-	4.1	100 Watt	Analog/digital	88%
Digitheatre DTS	Videologic	€ 590,-	5.1	200 Watt	Analog/digital	85%
Megaworks 510D	Creative	€ 330,-	5.1	450 Watt	Analog	85%

MÄUSE

MODELL	HERSTELLER	PREIS	TASTEN	ANSCHLUSS	WERTUNG
MX-700 Cordless Optical	Logitech	€ 90,-	7 + Scrollrad	USB	89%
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 45,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	89%
MX-500 Optical Mouse	Logitech	€ 54,-	6 + Scrollrad	PS/2, USB	85%
Mystify Razer Boomslang 2.500	Terratec/Kärna	€ 54,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	84%
Cordless Mouse Man Optical	Logitech	€ 60,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	81%

TASTATUREN

MODELL	HERSTELLER	PREIS	ANSCHLAG	ANSCHLUSS	WERTUNG
Internet Keyboard Pro	Microsoft	€ 49,-	Schwer	PS/2, USB	86%
EluminX Leucht-Tastatur	Auravision	€ 99,-	Leicht	PS/2	84%
Itouch	Logitech	€ 29,-	Mittel	PS/2, USB	83%
Office Keyboard	Microsoft	€ 64,-	Schwer	PS/2, USB	81%
G80-3000	Cherry	€ 54,-	Mittel	PS/2	81%



Im Handumdrehen!

Kein Zauber und keine Hexerei: Was Laien nicht mit der Kneifzange anpacken, erledigen Sie mit den Tipps unseres GRAFIKKARTEN-TUNINGS in kürzester Zeit.

TIPP 1: TREIBERRESTE ENTFERNEN

Der Forceware-Treiber für Nvidia-Grafikkarten lässt sich über die Systemsteuerung wie jedes andere Programm deinstallieren. Dabei hinterlässt er aber in Windows XP selbst nach der ordnungsgemäßen Deinstallation noch ein paar Treiberleichen auf der Festplatte. Viele Windows-XP-Anwender sehen daher die Notwendigkeit, Tools wie den Driver Cleaner zu benutzen. Davon raten wir Ihnen dringend ab. Einige Leser haben ihr Windows-System mit solchen Programmen zerstört. Keine Panik: Selbst wenn Sie auf eine Ati-Grafikkarte umsteigen, bereiten die Nvidia-Treiberreste keine Probleme.

TIPP 2: TREIBERRESTE ENTFERNEN

In der Vergangenheit gab es teilweise Probleme, das Ati Control Panel zu deinstallieren. Mit dem Deinstallationsprogramm Catalyst Uninstaller können Sie den Catalyst-Treiber samt Control Panel entfernen. Das Tool befindet sich auf unserer Heft-DVD. Im Catalyst-Treiber der Version 3.9 ist der neue Uninstaller bereits integriert. Er hinterlässt zwar noch ein paar Dateileichen, die aber vollkommen harmlos sind.

TIPP 3: GRAFIKKARTE EINBAUEN

Wenn Ihre Grafikkarte unverhofft den Dienst versagt, sollten Sie überprüfen, ob die Platine vorne und hinten gleichmäßig im AGP-Steckplatz sitzt. Ist das nicht der Fall, wird sie vielleicht mit zu wenig Strom versorgt und bringt den PC zum Absturz. Vergessen Sie nicht, den 3D-Beschleuniger über das Slotblech am Gehäuse festzuschrauben!

TIPP 4: STROMSTECKER ANSCHLIESSEN

Aktuelle Grafikkarten von Nvidia (Geforce FX 5600 Ultra, 5700 Ultra, 5800, 5900 und 5950) und Ati (9800er-Reihe) müssen Sie direkt an ein freies Kabel des PC-Netzteils anschließen, damit sie ordnungsgemäß funktionieren. Falls Sie das übersehen, bleibt bei Ati-Grafikkarten der Monitor schwarz – Nvidia-Grafikkarten funktionieren zwar ohne direkte Stromversorgung, die Taktfrequenz wird jedoch stark reduziert und damit auch die 3D-Leistung!

Das kannst du dir sparen!

Schmeißen Sie Ihr Geld nicht für teure Grafikkarten aus dem Fenster, wenn Ihr Hauptprozessor auf dem letzten Loch pfeift!

Grafikkarten kosten zwischen 70 und 550 Euro. Damit Sie Ihr Geld bei einer Neuanschaffung nicht unnötig ausgeben, wollten wir herausfinden, ob sich eine (teure) High-End-Grafikkarte auch für einen langsamen PC rentiert. Dazu haben wir einen Pentium 4 mit 3,2 GHz auf 1,3 GHz heruntergetaktet (FSB: 100 MHz, Multiplikator: 13). Als Testprogramm setzten wir *Unreal Tournament 2003 (dt.)* ein und stellten die Qualitätseinstellungen auf zweifache Kantenglättung und vierfachen anisotropen Filter ein. Das Ergebnis war überraschend, denn die Grafikkarte hatte keinen Einfluss mehr auf die 3D-Performance. Mit einer Radeon 9800 Pro läuft das Spiel mit 49 Bildern pro Sekunde (fps) nur 5 fps schneller als mit einer deutlich günstigeren Radeon 9600 XT. Zum Test haben wir den Prozessor wieder auf 3,2 GHz getaktet – und siehe da, die 9800 Pro legte satte 65 Prozent zu! Die billigere 9600 Pro lief auf dem schnelleren Rechner nur 30 Prozent schneller, eine Geforce FX 5900 XT legte immerhin 36 Prozent zu. Sie sollten sich also merken: Wollen Sie aufrüsten, investieren Sie nicht unnötig viel Geld in eine schnelle Grafikkarte, wenn die CPU als Bremsklotz fungiert.

So machst du dein BIOS fit!

PC ACTION zeigt Ihnen, welche Einstellungen Sie im BIOS vornehmen sollten, um Leistung und Stabilität zu erhöhen.

TIPP 10: AGP APERTURE SIZE

Die so genannte „AGP Aperture Size" legt fest, wie viel Hauptspeicher die Grafikkarte unter Umständen mitbenutzen darf. Den Eintrag „AGP Aperture Size" finden Sie im Mainboard-BIOS normalerweise unter dem Menüpunkt „Advanced Chipset Features". Sofern Ihr PC mit mindestens 256 MByte Arbeitsspeicher ausgestattet ist, empfehlen wir Ihnen einen Wert von 128 einzustellen. Sollten Sie über weniger Arbeitsspeicher verfügen, stellen Sie als Wert die Hälfte des Arbeitsspeichers ein. Bei Ati-Grafikkarten erzielen Sie normalerweise mit dem Wert 128 gute 3D-Leistung. Sollten einige Spiele ruckeln, stellen Sie den Wert auf 32 MByte.

TIPP 11: AGP 8X EINSTELLEN

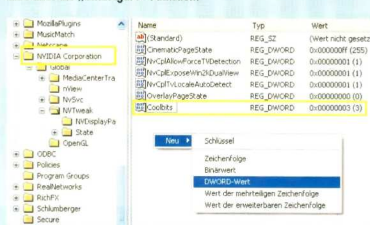
Bei einem Mainboard nach AGP-3.0-Standard und einer AGP-8X-fähigen Grafikkarte erzielen Sie mehr 3D-Leistung, wenn Sie im BIOS den AGP-8X-Modus aktivieren (sofern verfügbar). Je nach PC-Spiel beträgt der gegenüber AGP 4X erzielte Geschwindigkeitsvorteil zwei bis fünf Prozent.

TIPP 12: AGP 8X ABSTELLEN

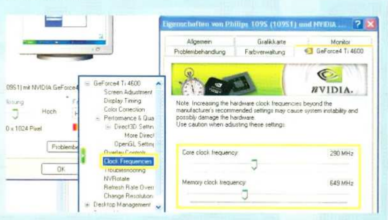
Zahlreiche Mainboards werden im AGP-8X-Modus instabil und lassen PC-Spiele abstürzen. Wenn Sie Tipp 11 beherzigt haben und Ihr PC seitdem regelmäßig zickt, setzen Sie den AGP-Modus wieder zurück.

TIPP 13: AGP FAST WRITES

In vielen BIOS-Menüs finden Sie unter dem Punkt „Advanced Chipset Features" die Option „AGP Fast Writes". Da Fast Writes nicht mehr 3D-Leistung bringt und fast immer Probleme bereitet, schalten Sie die Option ab. AGP-8X-Karten von Nvidia lassen sich kaum übertakten, wenn Fast Writes auf einem AGP-2.0-Mainboard aktiviert ist. Nachdem Sie Tipp 9 ausgeführt haben, können Sie Fast Writes auch im Nvidia-Grafikkartentreiber unter den „AGP-Einstellungen" ausschalten. Bei Ati-Platinen erledigen Sie dies über die „Smartgart"-Funktion.



So erstellen Sie den Coolbits-Eintrag in der Registrierungsdatei. Nach einem PC-Neustart können Sie im Treiber-Menü Ihre Nvidia-Grafikkarte übertakten.



Unter dem Menüpunkt „Clock Frequencies" finden Sie Regler, um die Taktfrequenz von Grafikchip und -speicher zu verändern. Achtung: Beim Übertakten verlieren Sie die Produktgarantie!



Grafikkarten ohne Lüfter sind leiser als herkömmlich gekühlte 3D-Beschleuniger. Die Ultimate-Edition-Serie von Sapphires Radeon 9600 XT (oben) kühlt den Grafikchip durch zwei verbundene Metallkörper (Heatpipe). Die gleiche Platine wird unten durch einen Lüfter gekühlt.

TIPP 5: AGP-SPANNUNG ERHÖHEN

Wenn Sie die AGP-Spannung erhöhen, beseitigen Sie unter Umständen Stabilitätsprobleme und steigern das Übertaktungspotenzial der Grafikkarte. Die Spannung ändern Sie im BIOS unter dem Menüpunkt „Advanced Chipset Features". Bei unserem Test-PC mit dem Asus-Mainboard A7N8X heißt der Eintrag „AGP VDDQ Voltage". Ein Hinweis vorweg: Im BIOS einiger Hauptplatinen lässt sich die Spannung vielleicht nicht verstellen. Nachdem wir bei der verbauten Geforce FX 5700 den Wert von 1,5 Volt (Standard für AGP 2.0 oder 3.0) auf 1,7 Volt erhöhten, ließ sich der Grafikkartenspeicher nicht nur auf 485 MHz DDR übertakten, sondern lief auch mit fünf Prozent höherem Takt auf 510 MHz DDR. Die Übertaktungsfähigkeit des Grafikchips hat sich durch die höhere AGP-Spannung nicht verbessert. Vorsicht: Sie verlieren die Produktgarantie, wenn Sie die Grafikkarte übertakten!

TIPP 6: 3D-POWER AUSNUTZEN

Die Bildqualität in Spielen ist ein wichtiger Grund, beim Grafikkartenkauf nicht zu sparen. Durch höhere Qualitätseinstellungen (Auflösung, Kantenglättung, anisotroper Filter) wird der Grafikchip eines 3D-Beschleunigers unabhängig vom Spiel beansprucht – in älteren Spielen wie zum Beispiel *Deus Ex* können Sie auf diese Weise Ihre Grafikkarte ausreizen.

TIPP 7: QUALITÄT OPTIMIEREN

Besitzer von Flachbildschirmen mit DVI-Eingang können die Bildqualität sichtbar verbessern, wenn sie den Monitor über ein entsprechendes Kabel anschließen. Leider legen viele Monitorhersteller trotz vorhandenem DVI-Eingang kein passendes Kabel bei. Die Anschaffung eines DVI-Kabels (ab 10 Euro) ist in solch einem Fall empfehlenswert.

TIPP 8: 3D-PLATINE PASSIV KÜHLEN

Die Firma Sapphire bietet schon seit eineinhalb Jahren geräuschlos arbeitende Grafikkarten ohne Lüfter an. So arbeitet auch die aktuelle Atlantis Radeon 9600 XT Ultimate Edition angenehm leise durch ihren Heatpipe-Kühler. In unserem Praxistest bei offenem Gehäuse wurde die Karte 54 Grad Celsius heiß, bei geschlossenem Gehäuse ohne zusätzliche Lüfter steigt die Temperatur sogar auf fast 60 Grad. Um im Sommer ungewollten Abstürzen vorzubeugen, sollten Sie also Gehäuselüfter nachrüsten. In unserem Testversuch sank die Platinentemperatur durch diese Maßnahme um sage und schreibe zehn Grad.

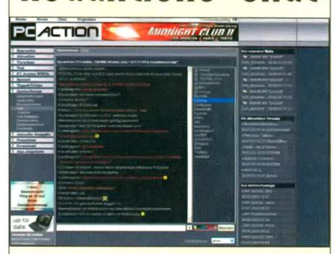
TIPP 9: GRATIS ÜBERTAKTEN

Sie benötigen keine dubiosen Programme, um Grafikspeicher und 3D-Chip Ihrer Nvidia-Grafikkarte zu übertakten. Klicken Sie auf „Start" – „Ausführen" und geben Sie dann „regedit" ein. Nach der Bestätigung per Eingabetaste erscheint der Registrierungs-Editor. Wechseln Sie in den Pfad „HKEY_LOCAL_MCHINE\SOFTWARE\NVIDIACorporation\Global\NVTweak" und erstellen Sie per Rechtsklick einen neuen DWORD-Eintrag. Dem Eintrag geben Sie den Namen „Coolbits" und ändern seinen Wert auf „3". Nach einem Neustart wechseln Sie in das Menü „Eigenschaften der Anzeige" und finden im Treibermenü einen Unterpunkt namens „Clock Frequencies". Die Regler stehen für den Chip- und Grafikspeicher-Takt und sollten von Ihnen behutsam verändert werden. Jede Änderung kann Ihre Grafikkarte schädigen! Unser Tipp: Benutzen Sie den Schalter „Test Settings", um herauszufinden, ob die Platine mit der erhöhten Taktfrequenz stabil arbeitet. Ist dieser Test erfolgreich, erhöhen Sie die Taktfrequenz erneut. Sollten sich Grafikfehler in einem Spiel zeigen, takten Sie die Platine sofort herunter. BERND HOLTMANN

www.pcaction.de

Wie, Sie kennen noch nicht unsere geniale Homepage? Dann wird's aber Zeit! Was genau Sie auf WWW.PCACTION.DE erwartet, verraten wir Ihnen hier und jetzt.

Redaktions-Chat



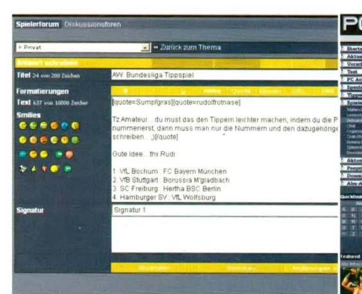
Sie haben Fragen zu einem bestimmten Spiel, der aktuellen Ausgabe oder sonstigen Themen? Löchern Sie uns – wir stehen drauf und erwarten Sie am Dienstag, dem 16. März, ab 16:30 Uhr in unserem Chat. Den Link zum Chatroom finden Sie auf www.pcaction.de unter der Rubrik „Spielerforum". Wir freuen uns auf Sie!

Dein Stimmzettel!



Um an unseren Lesercharts teilzunehmen, müssen Sie neuerdings nicht mal mehr eine Postkarte oder E-Mail schreiben! Ab sofort können Sie Ihre Lieblingsspiele auch bequem unter www.pcaction.de wählen. Ein Mausklick auf Ihren Favoriten genügt und Ihre Stimme ist gezählt. Genial einfach, einfach genial! Außerdem verlosen wir unter allen Teilnehmern ein aktuelles Computerspiel. Den virtuellen Stimmzettel finden Sie unter der Rubrik „Spielerforum" bei „Lesercharts".

Neue Forensoftware



Gut ist uns nicht gut genug. Obwohl unser Diskussionsforum in der Vergangenheit auf überwältigende Resonanz stieß, hat unser Chefprogrammierer Marc Polatschek eine nagelneue Forensoftware aus dem Boden gestampft, die es in sich hat. Natürlich nur, damit Sie, liebe Leser, noch komfortabler und vor allem schneller mit Gleichgesinnten auf www.pcaction.de über die zweitschönste Nebensache der Welt quatschen können. Sie wollen Beispiele für die neuen Funktionen? Aber gern. Eine Smiley-Übersicht und Formatierungen zum Anklicken erleichtern das Erstellen von Beiträgen. Wenn Sie Ihren geistigen Erguss getippt haben, dürfen Sie in einem Vorschaufenster das Endprodukt bestaunen. So erkennen Sie fix Rechtschreib- und Formfehler. Wenn Sie mit Ihrem Posting zufrieden sind, stellen Sie es online. Apropos online: Im Hauptmenü des Forums informiert Sie ein Fenster darüber, welche User momentan im Forum unterwegs sind. Praktisch, oder? Alle Neuheiten an dieser Stelle vorzustellen, würde schlichtweg den Rahmen sprengen. Am besten, Sie testen unser Forum selbst. Wir freuen uns auf Ihren Besuch!

Fränkels Eckla

Sie lieben Harald Fränkels umwerfenden Humor? Dann sollten Sie schleunigst „Fränkels Eckla" einen Besuch abstatten. Ein Abendessen mit unserem Eishockey-Experten verlosen wir dort zwar nicht, dafür gibt's die besten Leserbriefe seit Ausgabe 2/2003 zu bestaunen. Phänomenal, was? „Fränkels Eckla" finden Sie in unserer beliebten Rubrik „Peepshow". Dort finden Sie übrigens nicht nur die Redaktions-Webcams, sondern auch den Renner von www.pcaction.de schlechthin: den „Witz des Tages". Hier geben wir jeden Tag aufs Neue bescheuerte Sprüche und intime Details über unsere Kollegen zum Besten. Schauen Sie doch mal vorbei!



Handy FUN OHNE Kompromisse !!

Woche für Woche den Chart-Überflieger automatisch auf dein Handy.

Knack frisch aus den Top-10 ! Deinen Freunden immer einen Schritt voraus!

Sende: RINGMONO an die 81456*für monophone Ringtones!

Sende: RINGPOLY an die 81456* für polyphone Ringtones!

*Nur 1,99 EUR pro Klingelton, für alle Kunden von D2VF, T-Mobile (zzgl. T-Mobile Transportleistung) und O2 !Zum Abmelden sende: **STOP Ringmono** oder: **STOP Ringpoly** an die **81456**.



Die Coolsten Dauerbrenner und heißesten Chartstürmer!

SENDE: TON code (Bsp: TON 450625) an 82888 (für monophone Ringtones)

SENDE: PT code (Bsp: PT 452118) an 82888 (für polyphone Ringtones)

1,99€ je SMS! Alle Netze! D2VF Anteil 0,12€ je SMS!

Die besten Hit´s aller Zeiten!

Titel	Monophone	Mehrstimmig
A Team	430625	03000001
Flintstones	430022	03000774
Addams Family	430032	03000002
Sex And the City	430586	03000784
Mission Impossible	430552	03000010
Pulp Fiction	430927	03000780
Pink Panther	430020	03000779
The Muppet Show	430023	03000011
A Little Less Conversation	431145	03000312
Ketchup Song	430019	03000487

Die angesagtesten aktuellen Hit´s !

Titel	Monophone	Mehrstimmig
Schick mir nen Engel	432118	03000896
Music Is The Key	432119	03000870
Ab in den Süden	431269	03000830
Love's Divine	432122	03000840
Everyday Girl	432123	03000897
Behind Blue Eyes	432124	03000899
White Flag	431331	03000831
Where Is The Love?	431329	03000829
Poison	432125	03000868
Shut Up	430935	03000472

Monophone Klingeltöne werden von folgenden Handys unterstützt von: Nokia2100,3210,3300,3310,3330,3410,3510,3510i,3590,3650, 5100,5210,5510,6090,6100,6130,6150,6200,6210,6220,6250,6310,6310i,6510,6610,6650,6800,7210,7250,7650,8210,8250,8310,8390,8810,8850,8890,8910,8910i, N-Gage Samsung: SGH-A300,SGH-N500,SGH-N620, SGH-R200,SGH-R200S,SGH-R210,SGH-R210S,SGHS100,SGH-S300,SGH-T100,SGH-T400,SGH-V200 Trium Eclipse EclipseXL **Polyphone Klingeltöne werden von folgenden Handys unterstützt:** Nokia: 3510,3510i,3650,5100,6100,6610,6800, 7210,7650,8910i Panasonic: GD87 Sagem: MyX-5,MyX-5d,MyX-5m Sharp: GX10 Siemens: C55,M55,S55,SL55 SonyEricsson: T610,P800

Das große SMS MULTIMEDIA QUIZ!

Bis 31.03.04

Teste Dein Wissen und Gewinne SUPER PREISE! HOL SIE DIR!

Digitale Videokamera, DVD Player,MP3 Player !

SENDE EINFACH: *MULTI* an 81114 und beantworte 5 Fragen +Masterfrage

Nur 0,49€ je SMS! Alle Netze! D2VF Anteil 0,12€ je SMS!*Ermittlung der Gewinner (werden telefonisch informiert) erfolgt unter Ausschluss des Rechtsweges unter allen Teilnehmern mit 6 richtigen Antworten!*

*NEU**NEU>> FRUST SMS!! << NEU** NEU*

Jemand NERVT Dich TOTAL und Du willst *ihm* oder *ihr* einfach mal DIE Abfahrt geben? Hol Dir die coolsten Sprüche! Sende: HASS an die 83380* bis Du den geeigneten Spruch hast!

***1,99€ je SMS! Alle Netze! D2VF Anteil 0,12€ je SMS!**

Kundenhotline: problems@maholding.com

CD-ROM/DVD-UMTAUSCHCOUPON

Wir können keine Gewähr dafür übernehmen, dass jedes Programm unserer Cover-CD-ROM/DVD auf jedem Rechner einwandfrei läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf einen defekten Datenträger hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz.

WICHTIG: Ein Umtausch ist nur gegen diesen Originalcoupon möglich. Der defekte Datenträger wird für den Umtausch benötigt. Um Porto zu sparen, reicht es, wenn Sie den Datenträger in der Mitte zerschneiden (Nicht brechen – Verletzungsgefahr!) und an uns senden:

Computec Media AG • Datenträger PC Action • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

GARANTIECOUPON PC ACTION 04/2004

❑ DVD ❑ CD 1 (Vollversion 1) ❑ CD 2 (Vollversion 2) ❑ CD 3 (Videos) ❑ DVD „Ab-18-Edition" Fehlerbeschreibung:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

INSERENTENVERZEICHNIS

HILFE, MEIN SPIEL GEHT NICHT!

HERSTELLER-HOTLINES

Hersteller	Website	Telefon	Zeiten
ACCLAIM	www.acclaim.de	0 89-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14:00-19:00
ACTIVISION	www.activision.de	01 90-51 00 55	24 Std. täglich (nicht an Feiertagen)
		01 805-22 51 55 (techn. Fragen)	Mo-Fr 14:00-18:00, Sa-So 16:00-18:00
ASCARON	www.ascaron.de	0 52 41-96 66 90	Mo-Fr 14:00-17:00
		0 52 41-9 39 30 (Mailbox)	24 Std. täglich
ATARI	www.atari.de	01 90-77 18 83	Mo-Fr 11:00-19:00
		01 90-77 18 82 (techn. Fragen)	Mo-Fr 11:00-19:00
AVALON INTERACTIVE	www.vid.de	01 90-77 18 88	24 Std. täglich
		01 90-77 18 87 (techn. Fragen)	24 Std. täglich
DISNEY INTERACTIVE	www.disney.de/DisneyInteractive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11:00-19:00, Sa 14:00-19:00
EIDOS	www.eidos.de	01 90-83 95 82	Mo-So 10:00-22:00
		01 90-83 95 72 (techn. Fragen)	Mo-So 10:00-22:00
ELECTRONIC ARTS	www.electronicarts.de	01 90-78 79 06	24 Std. täglich
		01 90-77 66 33 (techn. Fragen)	Mo-Sa 11:00-20:00
JOWOOD	www.jowood.com	0 61 02-8 16 80 68 (Ortstarif)	Mo-Fr 13:00-17:00
		0 61 02-8 16 81 68 (techn. Fragen)	Mo-Fr 13:00-17:00
KONAMI	www.konami.com	01 90-82 46 94 (Spieletipps)	Mo-So 8:00-24:00
		01 90-74 52 47 (techn. Fragen)	Mo-So 7:00-24:00
MAX DESIGN	www.max-design.at	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15:00-18:00
MICROSOFT	www.microsoft.com/germany/support	01 805-5 67 22 55 (techn. Fragen)	Mo-Fr 8:00-18:00
NAVIGO	www.navigo.de	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 13:00-18:00
NEO	www.neo.at	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15:00-18:00
NINTENDO	www.nintendo.de	01 30-58 06	Mo-Fr 11:00-19:00
SONY COMPUTER ENT.	www.sonyinteractive.com	01 90-57 85 78	Mo-Fr 10:00-20:00
SUNFLOWERS	www.sunflowers.de	01 90-51 05 50	Mo-Fr 11:00-19:00
TAKE 2 INTERACTIVE	www.take2.de	01 90-87 32 68 36	Mo-So 8:00-24:00
		0 18 05-21 73 16 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00
THQ	www.thq.de	0 18 05-60 55 11	Mo-Fr 16:00-20:00
		01 90-50 55 11 (Spieletipps)	Mo-Fr 16:00-20:00
UBISOFT	www.ubisoft.de	01 90-88 24 12 10	Mo-So 8:00-24:00
		0 18 05-55 49 38 (techn. Fragen)	Mo-Fr 9:00-18:00
VIVENDI UNIVERSAL	www.vivendiuniversalinteractive.de	0 61 03-99 40 40 (Ortstarif, techn. Fragen)	Mo-Fr 10:00-19:00

PC ACTION HOTLINES

* Ein Anruf kostet €1,86/Minute.

PROBLEME MIT SPIELEN?	Spieletipps-Hotline	01 90 – 82 48 36*	(täglich 8-24 Uhr)
ÄRGER MIT DER HARDWARE?	Hardware-Hotline	01 90 – 82 48 35*	(täglich 7-24 Uhr)

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

IMPRESSUM

ANSCHRIFT

ANSCHRIFT DER REDAKTION:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Action
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

E-Mail:
leserbriefe@pcaction.de

ANSCHRIFT DES COMPUTEC ABO-SERVICE
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf

ZENTRALE ABO-NUMMER:
Tel.: 04 51/49 06-7 00
Fax: 04 51/49 06-7 70
E-Mail: computec.abo@pvz.de

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur
Christian Bigge (V. i. S. d. P.)

Stellv. des Chefredakteurs
Harald Fränkel

Leitender Redakteur
Joachim Hesse

Redaktion
Benjamin Bezold, Andreas Bertits, Ahmet Iscitürk, Christian Sauerteig

Freie Mitarbeiter
Heinrich Lenhardt, Rebecca Ritter, Lukasz Ciszewski

CD-/DVD-/Videoabteilung
Jürgen Melzer (Ltg.), René Behme, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Jasmin Sen, Michael Schraut, Alexander Wadenstorfer, Harald Wagner (Ltg.)

Redaktion Hardware
Dirk Gooding, Bernd Holtmann, Daniel Möllendorf

Redaktion Spieletipps
Florian Weidhase (Ltg.), Ansgar Steidle, Stefan Weiß, Ralph Wollner

Layout
Carola Giese, Paul Krügel, David Mola

Heftdesign
Andreas Schulz

Bildredaktion
Albert Kraus, Tobias Zellerhoff

Textchef
Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose

Textkorrektur
Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner

Fotografen
Thomas Riese, Dirk Kartscher

Titel
© Electronic Arts/Eidos
Gestaltung: Paul Krügel

ISSN/Pressepost: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 0946-6290 **VKZ** B 50027

AWA ACTA PC Action wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 570.000 Leser

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem
Widescreen, Xbox Zone, N-Zone, PC Games, Playzone, PC Games Hardware, MCV, Kids Zone, girls

VERLAG

COMPUTEC MEDIA AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: 09 11/28 72-100
Fax: 09 11/28 72-200

Vertriebsleitung
Klaus-Peter Ritter

Vertrieb
Burda Medien Vertrieb

Produktionsleitung
Martin Closmann, Ralf Kutzer

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Abonnement
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 55,20
(Ausland € 68,40)

Abo-Service
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Tel.: 04 51/49 06-700
Fax: 04 51/49 06-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnementbestellung Österreich
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46/882-882
Fax: 0 62 46/882-52 77
E-Mail: computec@leserservice.at
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 64,20

DRUCK

heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott Gruppe

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: +49-9 11/28 72-3 41
Fax: +49-9 11/28 72-2 41
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat
09 11/28 72-141 | thorsten.szameitat@computec.de

Wolfgang Menne
09 11/28 72-144 | wolfgang.menne@computec.de

Peter Nordhausen
0 30/88 91 88 55 | peter.nordhausen@computec.de

Anzeigendisposition/Datenanlieferung:
09 11/28 72-114
dispo@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: +49-9 11/28 72-261
ISDN Mac: +49-9 11/28 72-260

Es gelten die Media-Daten Nr. 17 vom 1.10.2003

Verantwortliche für Anzeigen im Sinne des Presserechts:
Thorsten Szameitat
Wolfgang Menne
Peter Nordhausen

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg. Verkaufte Auflage 4. Quartal 2003: 112.153 Exemplare

DIE PC ACTION 5/2004 ERSCHEINT AM 31. MÄRZ 2004

DAS IST DEIN STIMMZETTEL!

1. WIE ALT SIND SIE? _____

2. WELCHE SPIELE-SYSTEME BESITZEN SIE ODER WOLLEN SIE KAUFEN?

	HABE ICH	WILL ICH KAUFEN
PlayStation 2	☐	☐
Game Boy	☐	☐
GameCube	☐	☐
Xbox	☐	☐
PC < 1.000 MHz	☐	☐
PC > 1.000 MHz	☐	☐

3. VERFÜGT IHR PC ÜBER EIN DVD-LAUFWERK?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

4. WIE BEURTEILEN SIE PC ACTION?

	SEHR	AUSREICHEND	WENIGER
Kompetent:	☐	☐	☐
Kritisch:	☐	☐	☐
Informativ:	☐	☐	☐
Übersichtlich:	☐	☐	☐
Preiswert:	☐	☐	☐
Optisch ansprechend:	☐	☐	☐

5. WELCHE NOTEN GEBEN SIE PC ACTION?
(SCHULNOTEN: 1 = GENIAL, 6 = BUH!)

	1	2	3	4	5	6
Aktuelle Ausgabe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Textqualität:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Layout:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Titelbild:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
DVD/CD-ROM:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

6A. WIE GEHEN SIE INS INTERNET?
☐ Analog ☐ ISDN
☐ DSL ☐ Habe kein Internet

6B. SOLLTEN SIE „DSL" ANGEKREUZT HABEN, WELCHEN PROVIDER NUTZEN SIE?
☐ AOL ☐ T-Online
☐ Anderen: ____________

7. WIE OFT IM JAHR KAUFEN SIE PC ACTION?
(GEBEN SIE EINE ZAHL VON 1 BIS 12 AN)
____

8. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE RUBRIKEN UND HEFTINHALTE MIT SCHULNOTEN:
(SCHULNOTEN: 1 = GENIAL, 6 = BUH!)

	1	2	3	4	5	6
News:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Leserbriefe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Blickpunkt:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spielerforum:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spieletipps:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
CD-/DVD-Inhalte:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

9. WELCHE ANDEREN COMPUTERSPIELE-MAGAZINE LESEN SIE?
____
____

10. WELCHES IST IHR LIEBLINGSGENRE?
☐ Action ☐ Adventure ☐ Sport- & Rennspiel
☐ Rollenspiel ☐ Strategie ☐ Simulation

11. WELCHE VERSION VON PC ACTION HABEN SIE GEKAUFT?
☐ PC-ACTION-DVD ☐ PC-ACTION-CD-ROM

12. SIND SIE ABONNENT?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

13. WIE VIELE SPIELE KAUFEN SIE IM MONAT?
☐ Keins ☐ Eins bis zwei ☐ Mehr als zwei

14. WIE IST IHRE CPU GETAKTET (NICHT ÜBERTAKTET)?
☐ Weiß ich nicht ☐ 501 bis 700 MHz
☐ 701 bis 1.000 MHz ☐ 1.001 bis 1.500 MHz
☐ 1.500 bis 2.000 MHz ☐ 2.001 bis 2.500 MHz
☐ Mehr als 2.500 MHz

15. BITTE BEWERTEN SIE DIE FOLGENDEN ARTIKEL:

	A	1	2	3	4	5
Blickpunkt/Test: Battlefield Vietnam	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Blickpunkt: Verschollene Spiele	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Hitman 3	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Söldner	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Star Wars: Battlefront	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Dungeon Lords	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Port Royale 2	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Deus Ex: Invisible War	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Firestarter	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Black Hawk Down: Team Sabre	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Conan	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Sacred-Nachtest	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Singles	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Tipps: Kurztipps	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Tipps: Deus Ex: Invisible War	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Tipps: X 2	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware: Marktübersicht Grafikkarten	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware: Alienware Notebook	☐	☐	☐	☐	☐	☐

A = (NOCH) NICHT GELESEN, SPIEL INTERESSIERT MICH NICHT; 1 = SEHR GUT; 2 = GUT; 3 = DURCHSCHNITTLICH; 4 = AUSREICHEND; 5 = MISERABEL

16. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE VIDEOBEITRÄGE:

	A	1	2	3	4	5
Spezial: Hitman 3	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Far Cry	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Soldiers: Heroes of WW 2	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Dungeon Lords	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Singles	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Deus Ex: Invisible War	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Black Hawk Down: Team Sabre	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Conan	☐	☐	☐	☐	☐	☐

A = (NOCH) NICHT GESEHEN, SPIEL INTERESSIERT MICH NICHT; 1 = SEHR GUT; 2 = GUT; 3 = DURCHSCHNITTLICH; 4 = AUSREICHEND; 5 = MISERABEL

17. WENN SIE ENTSCHEIDEN KÖNNTEN: WELCHES GIMMICK WÜRDEN SIE SICH AM MEISTEN FÜR PC ACTION WÜNSCHEN?
☐ Aufkleber ☐ Ausklapp-Seiten
☐ Poster ☐ Booklets
☐ Vollversion
☐ Anderes Gimmick: ____________

Sagen Sie uns Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe und greifen Sie ein aktuelles Top-Spiel ab, das wir unter allen Einsendern verlosen. Durch Ihren Stimmzettel können Sie aktiv an der Gestaltung der PC ACTION mitwirken. Cool, oder?

Coupon ausfüllen, ausschneiden, in einen Briefumschlag damit, Absender drauf und ab damit an die:

COMPUTEC MEDIA AG
PCA 4/04
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH



MATTHIAS GÖCKERITZ
aus Freiberg darf sich auf das Spiel *Lords of Everquest* freuen.

DIE ANDERE HITPARADE

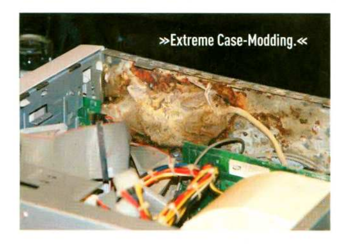
DIE TOLLSTEN WERBEGESCHENKE

PLATZ 1	PLATZ 2	PLATZ 3	PLATZ 4	PLATZ 5
				
Eiskratzer	**Quality Ozeki Saki**	***XIII*-Fläschchen**	***Prince of Persia*-Figur (kaputt)**	**Elise aus *SSX Tricky***
GENAUER?				
Ein schmucker Eiskratzer in trendigem Gelb! Und das auch noch von den Flugsim-Experten von Aerosoft. Waaaahnsinn! **2,0**	Japanischer Reisschnaps-Fusel aus den USA mit einem Alkoholgehalt von stolzen 14,5 % – prost! **7,0**	Hübsches, blutrotes Schaumstoff-Fläschchen mit *XIII*-Aufdruck und einem ziemlich aufdringlichen Geruch. **3,0**	Edle, handbemalte Tonfigur des Prinzen. Dieses Exemplar brach sich beim Sturz von einem Monitor leider beide Arme ab. **8,0**	Elise von *SSX Tricky*! Kennen Sie nicht? Kein Wunder, ist ja auch von einem Konsolenspiel. Schaut aber geil aus. **8,0**
PRAKTISCHER NUTZEN?				
Bei diesem eisigen Winter enorm hoch, im Sommer immerhin noch als wiederverwendbarer Bierdeckel zu gebrauchen! **4,0**	Glaubt man unseren schlitzäugigen Freunden, so hilft ein Becher täglich gegen Kopfschmerzen, Alzheimer, Rückenleiden, Sehschwäche, Krebs, Impotenz und zu kleine Brüste. **3,5**	Prima dazu geeignet, um es nervigen Kollegen kurzerhand mit Schmackes über den Schädel zu ziehen. **1,5**	Macht auch ohne Arme eine gute Figur und lässt sich irgendeinem Deppen bestimmt als wertvolles Sammlerstück unterjubeln. **1,0**	Knisternde Erotik ist garantiert, wenn Sie Elise aus ihrer Plastik-Schutzfolie auspacken und auf dem Nachttisch parken. **3,0**
WERT				
€ 0,85	€ 8,99	€ 1,95	€ 10,- (Restwert)	€ 39,99
GESAMT				
9,4	**2,7**	**2,3**	**0,8**	**0,6**

Formel: (Genauer x Praktischer Nutzen) : Wert = Ergebnis

Ratte scharf!

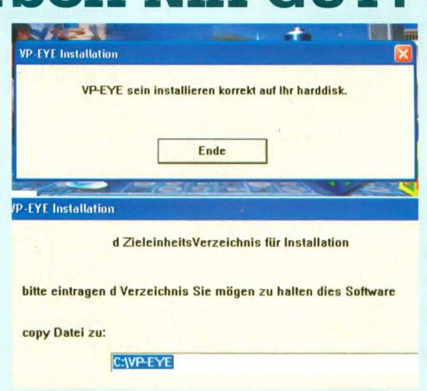
Haben Sie auch Mäuse oder Ratten in der Wohnung? Keinen Bock, altertümliche Fallen oder klebriges Gift auszulegen? Dann schrauben Sie doch einfach mal Ihren PC auf. Wenn Ihre ungebetenen Haustiere genauso doof sind wie dieses Nagetier, kann fast nichts mehr schief gehen. Diese intelligente Ratte hatte nämlich ein leckeres Stromkabel angeknabbert und verbrutzelte wenige Augenblicke später zuckend auf dem Gehäuseboden ...



»Extreme Case-Modding.«

DEUTSCH NIX GUT?

Diesen Monat füllt unsere beliebte Rubrik „Deutsche Sprache, schwere Sprache!" unser Leser Ingo Henkel. Der hatte es bei der Installation seiner Webcam mit einigen verdammt interessanten Übersetzungen zu tun. So sollte er zu Beginn „bitte eintragen d Verzeichnis Sie mögen zu halten dies Software", damit danach alles „sein installieren korrekt auf harddisk" – lustig.



IN LETZTER MINUTE*

* Alle Angaben ohne Gewähr



Unreal Tournament 2004

Taritara – der Frühling ist da, die Bäume schlagen aus und die Raketenwerfer ein. Und zwar bei *Far Cry* und *Unreal Tournament 2004*. Ob die potenziellen Action-Kracher halten, was sie versprechen, verraten wir Ihnen in der kommenden PC ACTION.

Zusätzlich im Test: Der Grusel-Shooter *Painkiller*.

Außerdem ...
Tipps und Tricks zu *Far Cry*, *Battlefield Vietnam* und vieles mehr!

Far Cry

DIE NÄCHSTE PC ACTION 05/2004 ERSCHEINT AM 31. MÄRZ 2004



PURPLE HAZE

DAS ORIGINALSPIEL "VIETCONG" PLUS
MISSIONPACK "VIETCONG FIST ALPHA".
DIE VOLLE SPANNUNG IN EINEM PAKET!









